BIOHAZARD 2 Official Guide Book

スタジオベントスタッフ　著

ファミ通責任編集

BIOHAZARD 2
OFFICIAL GUIDEBOOK

DESERT EAGLE.50AE MODEL
PRODUCT BY TOKYO MARUI CO.,LTD.

BIOHAZARD 2 OFFICIAL GUIDE BOOK

バイオハザード 2 公式ガイドブック

1998年7月。
アメリカ合衆国中西部に位置する小さな街、
ラクーンシティー周辺で発生した猟奇事件は、
市警察が擁する特殊部隊S.T.A.R.S.の投入により一応の解決をみた。

しかし、少なからぬ数の犠牲者を出したこの事件の真相は、
奇妙にも何の報告もなされぬまま闇へと葬られた。
変わらない日常のなかで、人々はしだいに関心を薄れさせていく。
すべては、終わったかに見えた。

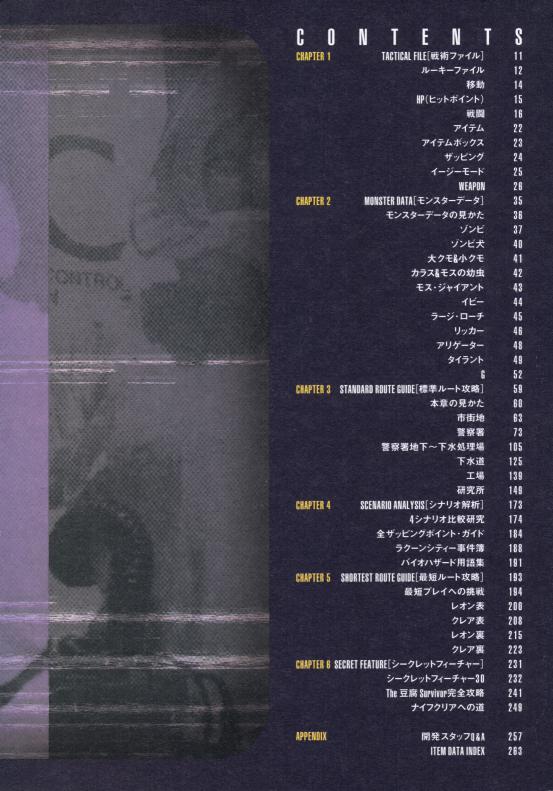
過ぎ去ること2カ月。
ラクーンを囲む森林地帯に秋の気配が深まるなか、
誰も知らぬ地の底でそれは起こった。
日常を劇的にゆがめる狂気が、
平穏をむさぼるラクーンシティーに忍び寄りはじめる──。

それは、奇病のように思われた。
市民の多くが訴える皮膚のかゆみと発熱、
そして意識混濁の進行。
だが、すべてはあの洋館事件と同じだった。
目に見えぬ悪魔のウィルスが、今度は街全域に蔓延したのだ。

外部との通信が途絶え、陸の孤島と化したラクーンシティー。
今、そこに再びバイオハザードの惨劇がくり返されようとしている。

血と肉に彩られた、暗く果てしない夜がはじまった──。

CONTENTS

Leon S. Kennedy

レオン・S・ケネディ

Personal Data

身長	178cm
体重	70.2kg
年齢	21
血液型	A
スタンダードアイテム	ライター

R.P.D

正義感あふれる新米警官

FRONT VIEW

REAR VIEW

Profile

ラクーンシティー周辺で頻発する猟奇事件に興味を持ち、みずから配属を志願した新人警察官。その使命感と正義感はきわめて強く、実地経験がないとは思えぬほど行動力に優れている。ただし、時間に対するルーズさはいささか度を越しており、彼が今回の事件に深く巻きこまれることになった一因として、着任初日から日没後に出勤するというケタ外れの遅刻をした事実が挙げられるだろう。

モニターからの考察

ゲーム中に示される情報に、レオンの人となりを類推する手掛かりは多くはない。だが、ラクーンシティーまでの旅の足となったジープは彼の愛車であるらしく、喫煙するシーンがないにもかかわらずライターを携帯していることからも、好んでアウトドア生活を送る活動的な若者像が浮かび上がってくる。また、入手した軍用拳銃デザートイーグルを軽々と使いこなす腕前から見て、銃器のあつかいに関しては並の警察官レベルをはるかに越えた技能を有していると言えるだろう。着任以前の経歴は不明だが、サバイバル能力は非常に高いようである。

拳銃としては最大の50口径を誇るデザートイーグル。A.E(アクション・エクスプレス)弾を発射する際の衝撃は強烈で、銃のプロフェッショナルでさえ、やすやすとはあつかえない。技術と体力を必要とするシロモノだ。

Claire Redfield

クレア・レッドフィールド

Personal Data

身長	169cm
体重	52.4kg
年齢	19
血液型	O
スタンダードアイテム	キーピック

Made in Heaven

兄の消息を追う女子大生

FRONT VIEW

REAR VIEW

Profile

バイクを自在に乗りこなす、活発で好奇心旺盛な女子大生。ラクーン市警の特殊部隊S.T.A.R.S.に所属する兄クリスとの音信が途絶えて2ヵ月が経過し、ちょうどそのころ噂になった猟奇事件との関連を危惧して、ひとりラクーンシティーへと乗りこんできた。性格的には勝ち気で向こう見ずなところがあり、決して他人には頼らずに行動するため、偶然知り合ったレオンを困らせる場面も随所で見られる。なお、手先が器用で、安全ピン1本あれば簡単な鍵を外してしまうという、女子大生らしからぬ特技を持つ。

モニターからの考察

広大なアメリカ大陸では、ほとんどの人間が移動に車を用いることもあって、あえてバイクに乗る者の多くは心底オートバイを愛している。とりわけ長距離をいとわずラクーンシティーまで乗りつけてきたクレアは、筋金入りのバイク乗りであると言えるだろう。また、肩につけた不似合いに大きなサバイバルナイフは兄ゆずりのスタイルで、彼女が6歳年上のクリスに多大な影響を受けてきたことがうかがい知れる。グレネードランチャーを難なくあやつってみせるのも、あるいは従軍経験のあるクリスに仕込まれたものなのかもしれない。

日本とはちがい、ガソリンの安いアメリカは車天国。広い国土を高速で走るには、風にあおられるバイクは少々不向きである。クレアはポリシーあるバイク乗りなのだ。

恋人の行方を探る謎の美女

Ada Wong

エイダ・ウォン

Personal Data

年齢	不詳
血液型	AB
スタンダードアイテム	写真

Profile

名前からもわかるとおり中国系で、その東洋的な顔立ちのせいか、ゾンビが徘徊する署内においてもまったく動揺していないように見える。前作に名前だけ登場したアンブレラの研究員ジョンの恋人であり、半年ほど前から消息を絶った彼の手掛かりを探してラクーンシティーにやってきたらしいのだが、その態度は至ってクールで、恋人の生死を気にかけている様子は見受けられない。口数も少なく、ミステリアスな雰囲気をただよわせる女性である。

モニターからの考察

エイダのシューティングスタイルは、銃身を横に寝かせた独特のものである。これは近年映画などでポピュラーになってきたスタイルで、発射の反動で銃の狙いが徐々に上向いてしまうのを防ぐ狙いがあるとされる。射撃術として正式に採用されたものではないが、こうした知識を持っていることからも、彼女が日ごろから銃のあつかいに手慣れていると推測することができるだろう。それも、非常に実戦的な域にである。

人体の構造上、通常のスタイルでは反動を吸収するためにヒジが曲がってしまう。これを横にすることで、衝撃の負担は増すものの正確な連射が可能となる。プレイヤーが操作していないときのエイダの速射は特筆モノだ。

Sherry Birkin

怪物に追われる薄幸の少女

シェリー・バーキン

Personal Data

年齢	12
血液型	O
スタンダードアイテム	写真

Profile

ラクーンシティーに起こった異変を回避し、いち早く警察署に逃げこんでいた少女。ゾンビに襲われて逃げまどっているところをクレアに発見され、のちのち行動をともにすることになる。今回の事件に深い関わりを持つアンブレラの研究員ウィリアムとアネットのひとり娘であり、胸に下げた大ぶりのペンダントには両親と一緒の写真が収められている。彼女自身も知らない秘密から、謎の怪物に執拗な追跡を受ける不幸な少女である。

モニターからの考察

研究熱心な両親を持ったばかりに、彼女は当然注がれるべき愛情を十分に受けられなかった。そのためきわめて警戒心が強く、人見知りも激しいのであるが、それは寂しさの裏返しであると見ることができる。ひとたび心を開いた相手にはとことん甘える傾向があり、非常時であってもしゃがみこんでイジケてみせたり、手をつなぎたがったりする。まるで、得られなかった愛情を取りもどそうとするかのように……。

横にならんだクレアと手をつなごうとするシェリー。また、少しでも距離が開くと見捨てられたと感じるのか、その場にうずくまって関心をひこうとする。やたらと抱きついてくるシーンが多いのも、彼女の寂しさゆえか。

Ben Bertolucci

牢獄に潜む敏腕記者

ベン・ベルトリッチ

Profile

相当な切れ者として知られるフリーランスのジャーナリスト。ラクーンシティーで発生した猟奇事件が、少なくない犠牲者を出したにもかかわらず一向に解明されないことに不審を抱き、その真相をスクープすべく、ひと月ほど前からこの街に滞在して取材をつづけていた。アイアンズ署長の身辺を探ったことからラクーン市警察署の留置所に拘置されていたが、事件の発生後は敏感に危険をかぎ取り、看守からくすねたカギを手に、みずから牢に閉じこもっていたようだ。噂にたがわず記者としての技量は一級で、口を閉ざしがちなラクーン市民からアンブレラに関する情報を収集し、早くも一連の事件に関する重大な証拠を入手したと見られている。金銭にうるさく、功名心が強いところが見え隠れするが、本質的には不正や悪を白日のもとに暴こうとするジャーナリスト魂の持ち主である。

Brian Irons

欲望におぼれた警察署長

ブライアン・アイアンズ

Profile

ラクーン市警察の最高責任者であり、街の安全と市民の生活を守る温厚な署長として信望の厚い人物。しかし、その仮面の下に隠された素顔は、アンブレラとの長年の癒着もささやかれる欲望にまみれたものであった。ラクーンシティー周辺で起きた一連の猟奇事件に関する捜査の続行には消極的で、生還したS.T.A.R.S.隊員の証言を故意にもみ消した形跡もあり、これらは事件の背後にいるアンブレラに配慮した隠蔽工作であるとの疑いも強まっている。なお、連邦警察局の調査により、ブライアンは学生時代に二度にわたって婦女暴行をはたらいたという、およそ警察官の過去には似つかわしくない事実が明らかとなっている。断片的な情報から浮かび上がってくるのは、抑制の効かぬ、善悪の区別もないきわめて危険な人物像である。

BIOHAZARD 2 OFFICIAL GUIDE BOOK

CHAPTER 1

TACTICAL FILE

戦略ファイル

Rookie File

初心者はまず、このページを読むこと

基本操作

プレイヤーは、下のカコミ内にある操作を行なうことで、主人公キャラクター(場合によってはパートナー)を動かすことができる。R1ボタンの入力中は、各ボタンの役割が変わることに注意しておきたい。

なお、◎ボタンと▢ボタンは役割が同じになっているが、主人公をつかむタイプの攻撃を早く振りほどくための操作は、▢ボタンのほうしか認められていない(→P.17)。ふだん◎ボタンを使っている人は、主人公が敵につかまれたときだけ、▢ボタンに指をそえるような習慣をつけておくこと。

通常の操作

方向キー⇧……前進／障害物を押す
方向キー⇩……後退
方向キー⇦……左回転
方向キー⇨……右回転
◎ボタン……調べる／ドアを開ける／階段や段差の昇降／コマンドの決定
▢ボタン……◎ボタンと同じ
⊗ボタン……コマンドの取り消し／方向キー⇧+⊗でダッシュ
△ボタン……マップ画面を表示
R1ボタン……攻撃体勢をとる
L1ボタン……なし(攻撃体勢中のみ対応)
スタートボタン……ステータス画面を表示／CGムービーのスキップ
セレクトボタン……オプション画面を表示

R1を押しながらの操作

方向キー⇧……攻撃方向を上に向ける
方向キー⇩……攻撃方向を下に向ける
方向キー⇦……左回転
方向キー⇨……右回転
◎ボタン……攻撃／武器に弾薬をセット
▢ボタン……◎ボタンと同じ
L1ボタン……別の敵に照準を合わせる

覚えておきたい特殊操作

ここでは、ゲームを進めるうえで、とくに覚えておきたい(または説明書を読まなければ気づきにくい)操作方法をピックアップしてみた。

⇧を入力しつづける　障害物を押す

特定の障害物を動かせる。方向キーの入力方法は⇖や⇗でも可。⊗ボタンを押しているとき(ダッシュ中)は行なえないので注意。

◎or▢ボタン　段差の昇降

階段や段差の手前に立って入力すると、階段を昇降するだけでなく、特定の障害物の上に乗る(またはそこから降りる)ことも可能。

R1ボタン　攻撃体勢をとる

一番近くにいる敵の方向を向き、武器をかまえる(R1ボタンを離せば攻撃体勢を解除)。かまえた状態で◎or▢ボタンを押すと攻撃。

L1ボタン　別の敵に照準を合わせる

攻撃体勢中のみ有効な操作。主人公の前方に複数の敵がいると、L1ボタンを押すごとに、武器の照準を合わせる敵が切り替わる。

セレクトボタン　オプション画面を開く

オプション画面では各ボタンの役割変更のほか、本体のリセットボタン使用時よりも早くタイトル画面にもどる「ソフトリセット」が可能。

戦闘の必要性

主人公に襲いかかってくる敵は、所持している武器を使って倒していくのが基本。しかし、敵を倒しても得られるものはないので(タイラント戦と表プレイでのアリゲーター戦をのぞく)、行く手の障害とならない敵ならば無視してもかまわない。

さらに言えば、コンバットナイフと隠し武器(→P.233)以外の武器は弾数にかぎりがあるため、見つけた敵すべてを倒していくと、すぐに弾薬がつきてしまう。敵から逃げることは、手持ちの弾薬を温存するという意味でも重要なのだ。

敵を回避しやすい市街地では、できるかぎり弾薬を温存したいところだ。

セーブの制限

プレイデータの保存(セーブ)は、タイプライターが置いてある場所で、アイテムのインクリボンを持っているときのみ可能だ。ただし、セーブ時にインクリボンをひとつ消費するため、セーブをこまめに行ないすぎると、インクリボン不足になりかねない。前作とくらべて、インクリボンが多めに用意されているとはいえ、意味のないセーブはひかえたほうがいいだろう。

タイプライターがある場所は、全部で14カ所。どこにあるのかを覚えておきたい。

保存したデータをタイトル画面で読みこめば、セーブした場所からゲームを再開できる。

HP(ヒットポイント)の回復方法

敵の攻撃によって一定量以上のダメージを受けると、主人公は死んで、ゲームオーバーとなる。そうなる前に、グリーンハーブや救急スプレーを使って、主人公のHPを回復させておきたい。画面にはHPの残量が表示されないので、HPを回復させるタイミングを把握することが大事だ(→P.15)。また、毒をおびた攻撃によって、主人公が毒におかされた(Poison状態になった)ときは、時間の経過につれてHPが少しずつ減っていく。毒状態は、ブルーハーブまたはプランターでしか治療することができないので要注意。

イージーモードについて

アクションゲームが苦手な人のために、通常のモード(ノーマルモード)よりも敵を倒しやすい「イージーモード」が用意されている(→P.25)。シナリオ部分(エンディング含む)はどちらのモードでも変わらないので、イージーモードでゲームに慣れてから、ノーマルモードに挑戦してみるといい。

ゲームをはじめるときに、モードをノーマルとイージーのふたつから選ぶことが可能。

EXIT

移動

回転するときの注意

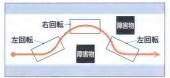
方向キーを⇦や⇨に入力すると、移動することなく主人公の向きを変えることができる。しかし、あやまって斜め上に入力していた場合、主人公は図Ⓐのような円軌道で回転＋前進してしまう。方向転換が遅れる原因にもなりかねないので、瞬時に主人公の向きを変えたければ、方向キーはきちんと左右に入れるように。

Ⓐ回転半径の変化

回転＋前進の円軌道で移動すると、障害物などに引っかかって方向転換が遅れる場合がある。

蛇行による障害物の回避

①方向キーを斜め上に入れる、②主人公が90度以上回転する前に方向キーを反対側の斜め上に入力、という操作をくり返すと、主人公がS字を描くような軌道で移動（＝蛇行）する。これを図Ⓑのような状況で使えば、効率よく障害物を回避することが可能だ。敵の回避にも応用できるので覚えておくべし。

Ⓑ蛇行を行なうときの回転方向

この場合、方向キーを⇖、⇗、⇖という順で入力する。ダッシュしつつ行なえるようにしたい。

ダッシュの使い道

細かい方向転換が要求される場所以外では、ダッシュを使ってスピーディにゲームを進めたいところ。しかし、音で獲物の位置を察知して攻撃を行なってくるリッカーと遭遇したときだけは、ダッシュをひかえたほうがいい。ダッシュは歩くときよりも足音が大きく、すぐにこちらの位置を知られてしまうからだ。

歩いて近づけば、これだけ接近した場合でもリッカーは攻撃してこない。

後退時の操作

主人公が自分の後方へと移動する方法は、①後退動作（方向キーを⇩に入力）を行なう、②180度回転してから前進する（ダッシュを含む）、の2種類。①は入力と同時に後退できるので便利そうに見えるが、とにかく移動速度が遅い。図Ⓒのように、1～2歩うしろに下がりたいとき以外は、②の方法のほうが短時間で移動することが可能だ。どちらの方法を使うかは、状況に応じて考えること。

Ⓒ「後退」と「回転→ダッシュ」のちがい

後退
移動速度は遅いが、ほんの少しだけ後退するときなら、回転→ダッシュよりも便利。

回転→ダッシュ
最初の回転時にタイムロスが発生するが、後退動作を行なうよりも早く移動できる。

HP

残りHPを確認する方法

本作では、HPの残量は主人公のポーズ（右写真）とステータス画面の心電図（表①）でしか判別することができない。

残りHPが減ってくると、ポーズに合わせて、主人公の移動速度が遅くなっていく。とくに、Danger状態の移動速度では、敵から逃げることが困難になるので、最低でもCaution状態は維持しておきたい。

毒状態になった場合、1秒につきHPが1ずつ低下していくが、残りHPが1以下になることはない。つまり、敵の攻撃さえ回避していれば、毒状態のままでも生きつづけることができるのだ。

なお、画面上での確認はできないが、主人公の最大HPは200と設定されている。

ダメージを受けていないか、まだ傷は浅い状態。

傷が深くなり、腹部をかばうようなポーズをとる。

かなりの重傷で、足を引きずりながら移動する。

①心電図の変化と移動速度への影響

※Poison＋Danger時の移動速度はDanger時と同じ。

名称	Fine	黄Caution	朱Caution	Danger	Poison（毒）
条件	HP120以上	HP119〜60	HP59〜30	HP29以下	毒におかされる
移動速度の変化	変化なし	Fine時の90%	Fine時の90%	Fine時の50%	Fine時の90%

ハーブの調合

ハーブには、グリーン、レッド、ブルーの3種類があるが、ふたつのハーブを組み合わせる（調合する）と、さらに効力の異なるハーブを作ることができる。3種類のハーブの初期状態での効力と、調合後の効力は、表②にあるとおり。

なかでも、緑＋赤、緑＋緑＋緑の組み合わせは、救急スプレーと同じく、HPを200回復（＝全回復）するという効力を持ち、実用性が高い。これらのハーブを持っているときは、積極的に調合しておくこと。

②調合によるハーブの効力の変化

緑	赤	青	効力
1	-	-	HPを50回復
-	1	-	（単体では使用不可）
-	-	1	解毒
2	-	-	HPを100回復
3	-	-	HPを200回復
1	1	-	HPを200回復
1	-	1	HPを50回復+解毒
2	-	1	HPを100回復+解毒
1	1	1	HPを200回復+解毒

回復&解毒のタイミング

HPを効率よく回復するために、ある程度HPが減るまでは、回復アイテムを温存しておきたい。黄Cautionのときにグリーンハーブ、Dangerのときに全回復アイテム、といった使いかたが理想的と言える。

毒状態になったときは、すぐにブルーハーブで解毒すること。下水道と研究所の特定の場所にはブルーハーブが何度でも使える（拾うことはできない）「プランター」があるので、有効に活用したい。

アイテム欄の空きに余裕を持たせたければ、HPが残り少なくなるまで回復アイテムを拾わないというのも手。

戦闘

敵を倒すには?

主人公に襲いかかってくる敵は、武器を使ってダメージを与えていけば(厳密に言うと敵の残りHPをゼロにすれば)、倒すことができる。しかし、大半の敵は自分のHPがつきるまで動きつづけるため、主人公の攻撃方法によっては、敵の接近や反撃を許すことになりかねない。

ある程度間合いを離したら、装備した武器で攻撃して、敵にダメージを与える。

そして、敵が近づく前に攻撃をやめて間合いを離す。あとは、これのくり返し。

倒すのに時間がかかりそうな敵と戦うときは、適度に攻撃しては間合いを離す「ヒット&アウェイ」を行なうことをオススメする(左写真)。基本的に、敵が使う攻撃の射程は、主人公が持っている銃器ほど長くはないので、ある程度の間合いを保って攻撃していれば、かなり有利に戦闘を進められるはずだ。

なお、なかには武器攻撃以外の方法でも倒せる敵(ラージ・ローチなど)や、逆に特定の条件でしか倒せない敵(スーパータイラント)も存在する。詳細はCHAPTER 2(→P.35)を参照してほしい。

敵から逃げるには?

入手できる弾薬の数にはかぎりがあるため、倒さなくてもいい敵にまで攻撃を行なっていると、あっと言う間に手持ちの弾薬を失ってしまう。ムダな戦闘はできるかぎり回避するように心がけたい。

敵から逃げるには、つねにダッシュで移動することが基本となる。せまい場所にいる敵を回避するなら、敵を誘導して脱出用のスペースを確保することも必要だ。大半の敵は直線ルートでこちらに近づこうとするため、誘導にはそれほど苦労しないだろう。

接触しないようにダッシュで通り抜ければ、ほとんどの敵を回避できる。

せまい場所では、敵を誘導して、通り抜けやすい状況を作ることも大事だ。

ただし、Gやアリゲーターのように、倒すまでは先へ進むことができない敵もいる。しかも、それらの敵との戦闘では、逃げることができず、倒すかゲームオーバーのどちらかにしかならない。なお、各シナリオで最初に戦うG(G成体もしくはG・第1形態)との戦闘は例外で、きた道をもどることだけは可能となっている。

扉の外に出ることのメリットとデメリット

どんなに追跡がきびしい敵でも、主人公が扉の外に出てしまえば、それ以上追いかけてくることはない。ただし、扉の外に出ると、どれほどダメージを与えていても、部屋にいた敵のHPがすべて回復してしまう(死んだふりをしたゾンビと胴体が分断されたゾンビは消える)。また、敵の配置が初期化されることも忘れずに。

移動の速いリッカーに追いかけられたときは、ひたすら扉を目指す。

扉の外に出てしまえば、振りきることができるのだ。

ボタン連打で危機を脱出する

ゾンビやイビーなどが使う、まとわりつくタイプの攻撃を受けた主人公は、しばらくすると自動的に敵を振りほどく。しかし、攻撃を受けているときに、方向キーの各方向、◎ボタン、⊗ボタン、R1ボタンのいずれかを何度も入力すれば、通常よりも早いタイミングで敵を振りほどくことが可能だ(ただし最低1回は攻撃を受ける)。本書では、このテクニックを“ボタン連打”と呼ぶ。なお、振りほどく動作自体に攻撃力はないが、『足かみつき』をしてきたゾンビに対してだけは、その頭をつぶして(クレアとエイダの場合は蹴り飛ばして)即死させるようになっている。

ボタン連打は、特定の攻撃を受けて地面に手をついた主人公を早く立ち上がらせることも可能だ。ただし、手をついている時間は、主人公のHPが少ないときほど長くなるので、HPの回復もおこたらないようにしたい。

ゾンビの生死を判別する方法

ゾンビと戦闘しているときは、たとえゾンビが倒れても、うかつに近づいてはいけない。なかには死んだふりをしているゾンビもいて、思わぬ反撃を受けることがあるからだ。ゾンビの生死を確認したければ、倒れたゾンビに銃器で下段攻撃を仕掛けるのが一番確実だが、それでは弾がムダになる可能性が高い(かと言ってコンバットナイフを使用するとつかまれる危険性がある)。右写真の方法を使って、ゾンビの生死を判別するといいだろう。

血だまりの確認

ゾンビが死ぬと、かならず血だまりができる。倒れても血を流さないゾンビは、まだ死んでいないということ。

R1ボタンでサーチする

倒れたゾンビが生きている場合は、R1ボタンを押したときに、そのゾンビのほうへ主人公が向きなおる。

障害物を利用した戦法

攻撃の軌道上に障害物がある場合、そこより先には攻撃が届かない。敵の攻撃で言うと、G・第1形態の『鉄パイプ』、G・第2〜3形態の『ツメ』は、その現象が起きやすく、障害物をタテにして戦うことも可能となっている。しかし、位置関係によっては、それらの攻撃が障害物を貫通してくることもあるので要注意。

G・第1形態との戦闘で、主人公を障害物(手すり)のそばに立たせてみる。

敵が攻撃してきても、鉄パイプが手すりに当たり、主人公まで届かないのだ。

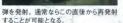
即死攻撃について

敵が使う攻撃のなかには「即死攻撃」と呼ばれるものがある。これは、たったの一撃で主人公のHPをゼロにしてしまう攻撃の総称で、G・第1形態が使う『鉄パイプ・強』がその代表例。ほかにも、アリゲーターの『かみつき』(特定の場所でのみ即死攻撃)やG・第3形態の『両手突き』(主人公のHPがDanger状態時のみ即死攻撃)といった、状況限定で即死攻撃となる攻撃も存在する。

ラージ・ローチの『はりつき』は、3匹以上はりついている状態が2.5秒つづいたときのみ即死攻撃となる。

攻撃の動作時間

武器による攻撃は、図Ⓓのような流れで行なわれる。各動作に要する時間は、使う武器によって表③のように異なるのがポイントだ(レオンの場合は、着替えをしているかどうかによってもハンドガンの動作時間が異なる)。カスタムショットガンやカスタムマグナムといった、動作時間が長い武器を使っているときほど、身動きできないまま敵に反撃される可能性が高くなってしまうので気をつけたい。

弾を発射。通常ならこの直後から再発射することが可能となる。

残弾数がゼロの場合だと、発射前に弾薬をセットする動作が追加される。

Ⓓ弾薬発射前後の動作

③武器攻撃の各種動作時間

武器		かまえ～発射可能	発射開始～発射	発射～再発射	発射～移動可能	セット～再発射
コンバットナイフ	上段攻撃	0.2秒	0.3秒	0.9秒	0.9秒	—
	水平攻撃	0.3秒	0.4秒	1.0秒	1.0秒	—
	下段攻撃	0.2秒	0.3秒	0.9秒	0.9秒	—
ハンドガン	H&K VP70(通常)	0.3秒	0.1秒	0.9秒	0.7秒	1.1秒
	H&K VP70(着替え後)	0.3秒	0.1秒	0.6秒	0.7秒	1.1秒
	H&K VP70(カスタム)	0.3秒	0.1秒	0.1秒	0.6秒	1.0秒
	ブローニングHP	0.3秒	0.1秒	0.8秒	0.9秒	1.0秒
	コルトS.A.A.	0.2秒	0.1秒	0.3秒	0.5秒	1.6秒
ショットガン	通常	0.4秒	0.1秒	1.2秒	1.6秒	2.1秒
	カスタム	0.4秒	0.1秒	1.7秒	1.9秒	2.6秒
マグナム	通常	0.3秒	0.1秒	1.2秒	1.4秒	1.0秒
	カスタム	0.3秒	0.1秒	1.7秒	2.0秒	1.0秒
火炎放射器		0.4秒	0.1秒	0.1秒	0.6秒	—
ボウガン		0.2秒	0.1秒	0.8秒	0.7秒	1.3秒
グレネードランチャー	グレネード弾	0.4秒	0.1秒	1.3秒	1.4秒	—
	硫酸弾	0.4秒	0.1秒	1.3秒	1.4秒	—
	火炎弾	0.4秒	0.1秒	1.3秒	1.4秒	—
スパークショット		0.4秒	0.1秒	1.9秒	1.7秒	—
サブマシンガン		0.4秒	0.1秒	0.1秒	0.6秒	1.6秒
ガトリングガン		0.4秒	0.6秒	0.1秒	0.5秒	—
ロケットランチャー		0.6秒	0.1秒	1.1秒	1.8秒	—

※各項目の意味は以下のとおり
かまえ～発射可能……R1ボタンを押してから弾薬を撃つことが可能になるまでの時間
発射開始～発射…………◎or◎ボタンを押してから弾薬が発射されるまでの時間
発射～再発射…………◎or◎ボタンを押しつづけたときに1発目と2発目の弾薬が発射される時間差
発射～移動可能……………弾薬が発射されてから移動することが可能になるまでの時間
セット～再発射……………弾薬が切れたときに◎or◎ボタンを押してから(ボタンは押しつづける)、弾薬が発射されるまでの時間

※コンバットナイフの場合は「発射」ではなく「攻撃」
※カスタムハンドガンの「発射～再発射」はバースト射撃中(P.27)のもの。連射後の「発射～再発射」はカスタム前と同じ

弾薬をセットする方法

弾薬を使いきった武器は、新しい弾薬をセットするまで、攻撃ができなくなる。弾薬をセットする方法は、①武器をかまえた状態で◎or▢ボタンを押す(押しなおす)、②アイテム欄で武器と弾薬を組み合わせる、の2種類。どちらも武器が許容する限界数まで弾薬をセットすることが可能だ。しかし、①の方法では、つぎの発射までのタイムロスが生まれてしまうので、つねに②の手順をとるように心がけたい。

アイテム欄で弾薬をセットすれば、すぐに再発射できる。グレネードランチャーの弾薬はこの方法でのみセット可能。

L1ボタンの使い勝手

敵が複数いるときに、武器をかまえながらL1ボタンを押すと、そのつど照準を合わせる敵を切り替えることができる。このときに主人公が向きを変えるスピードは、方向キーを⇦か⇨に入れて向きを変えたときよりも速い。敵の大群と遭遇した場合は、L1ボタンを活用して手ぎわよく戦うようにすること。

しかし、R1ボタンで敵をサーチできる範囲が全方向であるのに対し、L1ボタンのサーチ範囲は前方180度しかない(厳密にはそれよりも少しせまい)。したがって、敵が主人公の後方にいるときは、R1ボタンを押しなおすか、方向キーで向きを変えないかぎり、後方の敵に照準を合わせることはできないのだ。

R1ボタンを押し、敵に向けて武器をかまえた(攻撃体勢をとった)ところ。

ここでL1ボタンを押せば、別の敵がいる方向へ瞬時に向きなおることができる。

“スタートキャンセル”はもうできない

前作には、主人公が攻撃体勢をとっているときにスタートボタンを押し、一時的にステータス画面を表示させると、主人公の攻撃体勢が解けて、通常のポーズにもどってしまうという現象(＝スタートキャンセル)が存在していた。これを利用することで、通常よりも早いペースで攻撃を連発したり、攻撃を当てた直後に敵から逃げるといった戦法が可能になっていたのは、わりと有名な話だ。

しかし本作では、主人公が“移動可能な状態”になっていなければ、スタートボタンを何度押してもステータス画面は表示されない(オプション画面も同様)。そのため、前述の戦法は不可能となり、敵の攻撃を受けている最中にアイテムを使うこともできなくなっているのだ。

主人公が複数の敵にかこまれて、攻撃されているところ。HPがFine状態でない場合だとかなり危険な状況だ。

前作では、スタートボタンを押せば、移動可能になる前でもステータス画面を表示させることができたが、本作では不可能。

そのため、ハーブなどの回復アイテムを使うことができず、敵の連続攻撃で主人公のHPがつきてしまうこともありえるのだ。

ダメージ量の決定法則

攻撃を当てたときに敵へ与えるダメージ量は、①使った武器、②対象となった敵、③敵との距離、の3つの要素によって決まってくる。くわしいデータは、CHAPTER 2 (→P.35)に掲載しているので、そちらを参照してほしい。

武器のなかには、表④のように、特定の敵に対して、与えるダメージ量が増加するものがある。おおまかに言うと、敵を燃やす武器は植物や虫タイプの敵に効果的で、硫酸弾は人間タイプの敵(ゾンビ、リッカー、タイラント)に大きなダメージを与えられるようになっている。

一方、敵の攻撃で受けるダメージ量には、主人公のHPが関係しており、HPが120以上残っている場合(＝心電図がFine状態時)は、40未満のダメージがすべて約1.5倍に増加する。なお、主人公の残りHPが多いときほど、強力な攻撃を使う敵(リッカーやタイラント)もいるので要注意。

④敵に与えるダメージ量の変化

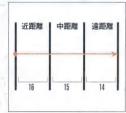
相手	使用する弾薬		
	グレネード弾	硫酸弾	火炎弾
ゾンビ	200	200	200
リッカー	60	130	85
イビー	40	70	300
アリゲーター	25	25	31
タイラント	50	81	60

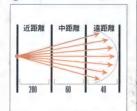
※データはすべて近距離時のもの

硫酸弾が有効な敵
リッカーやタイラントに対して硫酸弾を使うと、ほかの攻撃よりも大きなダメージを与えることができる。

火炎弾が有効な敵
火炎弾が与えるダメージ量は、リッカーに対しては85しかないが、イビーに対しては、4倍近い300にまで増加。

位置関係による攻撃力の変化

Ⓔハンドガンの場合

ハンドガンやマグナムなどは、空気抵抗で弾速が落ちていくためか、遠距離の敵に与えるダメージ量が減ってしまう。

Ⓕショットガンの場合

弾が拡散するタイプの武器は、敵が遠距離にいると、攻撃範囲が広くなるかわりに、当たる弾の数(攻撃力)が減る。

ハンドガン、マグナム(カスタム化されている場合をのぞく)は、遠距離の敵に与えるダメージ量が図Ⓔのように少しずつ減る。それに対して、ショットガン(カスタム化されている場合を含む)、ボウガン、グレネードランチャー＋グレネード弾といった、弾薬が拡散するタイプの武器は、遠距離から撃ったり、照準がそれたりして、敵に当たる弾数が減った場合、与えるダメージ量が図Ⓕのように激減してしまうのだ。

炎を発する武器の特性

火を利用して攻撃する武器は、イビーやモス・ジャイアント、大クモなどに大ダメージを与えるだけでなく、研究所・仮眠室の通風口をふさいでいるツタを排除するイベントにも利用することが可能。また、火を利用した攻撃で倒されたイビーは、『小ツタ』(接近した主人公にツタで攻撃)を使ってこなくなる。

ふつうに倒した場合

敵を燃やさないタイプの攻撃でイビーを倒す。

→

イビーの死体に近づくとツタで攻撃されてしまう。

燃やして倒した場合

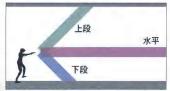
炎を発生させる武器でイビーを燃やして倒す。

→

イビーの死体に近づいても攻撃されずにすむのだ。

上段・水平・下段の切り替え

R1ボタンを押しながら、方向キーを⇧に入れると上方向(上段)、⇩に入れると下方向(下段)に武器をかまえることができる。上段攻撃は天井や上空にいる敵、下段攻撃は足元にいる敵を攻撃できるが、どちらも図Ⓖのように、天井や床で弾がさえぎられることが多い。そのため、前方への射程は、水平攻撃よりもはるかに短くなっている。ちなみに、スパークショット、ガトリングガン、ロケットランチャーでは、上段・下段攻撃ができない。

Ⓖ攻撃方向による射程のちがい

上段・下段攻撃は、発射直後に弾が天井や床で止められてしまうので、水平攻撃よりも前方への射程は短い。

下段攻撃でなければリッカーなどに当たらない武器もある。詳細は表⑤にて。

天井にいる大クモには、上段攻撃を使わないかぎり、ダメージを与えられない。

⑤その敵に水平攻撃が当たるかどうか一覧

武器		ゾンビ	ゾンビ犬	リッカー	G幼体
コンバットナイフ		○	○	×	×
ハンドガン	通常	○	○	×	×
	カスタム	○	○	×	×
ショットガン	通常	○	○	○	×
	カスタム	○	○	○	—
マグナム	通常	○	○	×	×
	カスタム	○	—	×	—
火炎放射器		○	—	×	—
ボウガン		○	○	△	×
グレネードランチャー	グレネード弾	○	○	○	○
	硫酸弾	○	○	△	×
	火炎弾	○	○	△	×
スパークショット		○	○	○	—
サブマシンガン		○	○	×	×
ガトリングガン		○	○	○	○
ロケットランチャー		○	○	○	○

※○……当たる、△……遠距離なら当たる、×……当たらない、——……確認不能

武器の攻撃範囲

武器の攻撃範囲には個体差があり、たとえばショットガンやロケットランチャーは、周囲の敵を巻きこんでダメージを与えることができる。一方、ハンドガンやマグナムは攻撃範囲がせまく、1発の弾では敵1体にしかダメージを与えられない。3本の矢が広がるように飛ぶボウガンは、攻撃範囲こそ広いほうだが、1本の矢は1体の敵にしか当たらないため、与えるダメージが分散してしまう。

グレネード弾などの、着弾時に爆炎を発するタイプの武器(弾薬)は、爆炎のぶん攻撃範囲が広くなる。

アイテム

アイテムに関するコマンド

ゲーム中に入手できるアイテムは、おおまかに言うと、①武器、②弾薬、③回復アイテム、④インクリボン、⑤キーアイテム(扉を開ける役目を持っていたり、イベントに関係したりするアイテムの総称)の5種類に分類することができる。スタートボタンを押すと表示されるステータス画面のアイテム欄では、個々のアイテムを選んだときに、複数のコマンドが表示される。ここでは、アイテム欄で実行することが可能なコマンドの種類と、それぞれの使い道を解説する。

①使う

(回復アイテム、キーアイテムなど)

選んだアイテムを使用。HP回復や解毒をしたいときは、回復アイテムのこのコマンドを選ぶ。特定のキーアイテムは、ステータス画面を開いていなくても、使用するかどうかを聞かれる場合がある。

③調べる

(全般)

そのアイテムの外見をくわしく解説。警察署のカギやクランクといった一部のアイテムは、このコマンドによって、正式名称を知ることができる(アイテム欄で表示される名前もそれに変わる)。

②装備

(武器)

選んだ武器を装備する。武器を装備すれば、R1ボタンを押しながら◎or◎ボタンを押すことで、攻撃を行なうことが可能。装備した武器をはずしたいときも「装備」コマンドを選べばいい。

④組合せ

(弾薬、ハーブなど)

武器に弾薬をセットしたり、ふたつのハーブをひとつに調合するときに使うコマンド。プラスチック爆弾+信管のように、組み合わせることで、はじめて使用可能となるキーアイテムもある。

持ち歩くべきアイテム

主人公は、スタンダードアイテム以外のアイテムを最大8個までしか同時に持ち歩くことができない(サイドパックを手に入れた場合は10個まで所持可能)。任意にアイテムを捨てることはできないので、アイテム欄が埋まっているときは、見つけたアイテムを拾えなくなってしまう。そうした状態におちいるのを防ぐためにも、使いたい武器とその弾薬を1セット、そして回復アイテムを1〜2個だけ持ち歩くのを基本として、アイテム欄にゆとりを持たせておくようにしたい。キーアイテムは、それが必要になる直前まで、アイテムボックスに保管しておくといいだろう。

アイテム欄に空きを作るには

アイテム欄が全部埋まっているときは、不要なアイテムをアイテムボックスに入れるか、下の写真の方法で強引に空きを作るといい。ただし、すでに携帯している弾薬やインクリボンは、アイテム欄が埋まっていても入手することが可能だ。

使う(消費する)

回復アイテムや大半のキーアイテムは、使用後になくなるため、アイテム欄に空きがひとつできる。

組み合わせる

アイテムを組み合わせることでも空欄を作ることが可能。ハーブを複数持っているときなどに行なうといい。

アイテムボックス

保管するアイテムとウィンドウ内での位置

どこかしらのアイテムボックスに入れたアイテムは、その場所はもちろん、ほかのいかなる場所のアイテムボックスからも取り出すことができる(最大64個まで保管可能)。特定の場所でしか使い道がないアイテムは、アイテムボックスに保管して、必要になったら取り出すようにすれば、アイテム欄をムダに埋めずにすむ。

アイテムを保管するときは、ウィンドウ内での位置にも気を配っておきたい。R1かL1ボタンを押せば、カーソルが5ブロックずつ上下に移動することを利用して、保管するアイテムをジャンル別にわけておくといい。入れ替える回数が多い順(たとえば武器→回復アイテム→キーアイテム)に区分けするのがオススメだ。

アイテムボックスの初期状態

通常、ゲームをはじめた時点のアイテムボックスには、アイテムがひとつも入っていない。しかし、イージーモードでは、無条件で救急スプレーが3個保管されている。また、ノーマルモードで特定の条件を満たすと、隠し武器が入っている場合もある(→P.233)。ただし、アイテムボックスは警察署に行くまで利用できないため、市街地でこれらのアイテムを入手・使用することは不可能だ。

イージーモードでゲームをはじめた場合、アイテムボックスにはHPを全回復させる救急スプレーが3個も入っている。

インクリボンを入れるべきか

持ち歩くべきか、保管するべきかを判別しづらいのが、プレイデータのセーブに必要なインクリボン。アイテム欄に空きを作ることを考えた場合、インクリボンはアイテムボックスに入れておき、必要なときだけ取り出して使うようにするのが効率的だ。アイテムボックスがタイプライターの近くにある場所は、表⑥を参照。

セーブを行なったあとは、インクリボンをアイテムボックスに入れるようにするといい。

⑥アイテムボックス、タイプライター、インクリボンの所在地

場所	アイテムボックス	タイプライター	インクリボン
警察署・ホール1F	×	○	○
警察署・受付	○	×	×
警察署・東側オフィス	×	×	○
警察署・写真暗室	○	○	○
警察署・資料室	×	×	○
警察署・待合室	○	○	○
警察署・物置小屋	×	○	○
下水処理場・右物置	○	○	(※1)
下水処理場・左物置	○	○	(※2)
下水道・第1管理室	○	○	(※1)

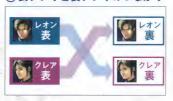
場所	アイテムボックス	タイプライター	インクリボン
下水道・第2管理室	○	○	(※2)
下水道・処理プール	×	○	×
下水道・ゴミ集積場	×	×	○
工場・パネル室	○	○	○
研究所・ポンプ室	○	○	○
研究所・警備室	○	○	○
研究所・休憩室	×	×	○
研究所・モニター室	○	○	×
研究所・貨物列車(後部)	○	○	○
研究所・歩道橋	○	×	×

※1……クレア編のみ入手可能　※2……レオン編のみ入手可能

ザッピング

ザッピング(Zapping)とは?

“ザッピング”とは、もともとテレビのチャンネルをつぎつぎと切り替えることを表わした言葉。『バイオ2』におけるザッピングは、既存のザッピングに新しい解釈を加えたものと考えるといいだろう。

本作には、レオンとクレアそれぞれの視点で描かれたシナリオが用意されており、最初に選んだ主人公のシナリオ(表プレイ)を終えると、もう一方の主人公のシナリオ(裏プレイ)を体験することが可能になる。両方をプレイすれば、ふたりが同じ時間軸のなかで、どのように行動していたのかを知ることができるのだ(レオン表&クレア裏と、クレア表&レオン裏は、役割が入れ替わっているだけではなく、物語の展開も異なる)。

『バイオ2』におけるザッピングとは、表プレイでの行動が、裏プレイの進行に影響を与える現象のことを指す。具体的な内容はP.184を参照してほしい。

Ⓗ表プレイと裏プレイのつながり

レオン表で車を動かす
警察署地下の駐車場では、留置場への道をふさいでいる車を、エイダと協力して動かすことになる。

クレア裏をプレイすると…
クレア裏では、車を動かしたという連絡がレオンから入ったあとなら、クレアも留置所へ行くことができる。

裏プレイをはじめるには?

裏プレイを遊ぶには、表プレイをクリアしていることが前提条件となる。具体的には、タイトル画面で「NEW GAME」を選んで表プレイをはじめ、エンディングをむかえたとき、メモリーカードにエンディングデータを保存する。そのデータをタイトル画面でロードすれば、裏プレイをはじめることができるのだ。

手順①表プレイをクリアする

まずは「NEW GAME」を選んで、表プレイを開始。

ゲームを進めて、エンディングに到達する。

手順②エンディングデータを読みこむ

表プレイのエンディング後、データの保存を行なう。

そのデータを読みこめば、裏プレイがスタートする。

エンディングデータの役割

表プレイのエンディングデータには、クリアしたという事実以外にも、ザッピングに関する各種イベント(→P.184)を行なったかどうかが記録されている。また、特定の条件を満たしているエンディングデータを使うと、隠し武器を手に入れたり、おまけゲームを遊ぶことができるようになる(→P.232)。なお、ロード画面で見たとき、名前の右側に「00」という数字がついているのがエンディングデータだ。

イージーモード

イージーモードにおける変更点

表プレイをはじめるとき、ゲームモードをノーマルとイージーの2種類から選ぶことができるが、後者を選択すると、初心者向けに難易度を下げたイージーモードに突入する。ノーマルモードとの具体的なちがいは、右下のカコミを参照。

なかでも難易度を下げるのに貢献しているのが①で、敵を倒すのに必要な弾数が表⑦のように変化している。ゲーム中のヒントが読める④のルーキーファイルも、初心者にはうれしい配慮だろう。

なお、一度イージーではじめると、プレイの途中でモードを切り替えることはできない。⑥の隠し要素を楽しみたいならノーマルモードではじめること。

⑦敵を倒すのに必要な弾数の変化

敵	ノーマル	イージー
ゾンビ	3~8	1~6
リッカー	6~9	5~8
G成体	30	20
G・第1形態	32	26
G・第5形態	38	26

※弾数はすべてハンドガン(近距離)によるもの。

イージーモードの表プレイで参照可能なルーキーファイル。表示される項目はストーリーの進行に合わせて増えていく。

イージーモードがノーマルモードと異なる点

①敵のHPが少ない
②最初からハンドガンの弾を120発持っている
③アイテムボックスに救急スプレーが3個入っている
④ルーキーファイルが読める(表プレイのみ)
⑤セーブデータの名前が白色になる
⑥P.232~P.234で紹介している隠し要素が利用できない

ゲームのランクについて

エンディングのあとには、そのシナリオでのプレイ時間、セーブ回数、そしてプレイの評価である「ランク」が表示される。ランクには、S、A、B、C、Dの5段階(後者ほど低い)が用意されており、
①プレイ時間(短いほど良)
②救急スプレーの使用回数(少ないほど良)
③セーブ回数(少ないほど良)
④隠し武器を使ったかどうか(1回でも使うとランクがひとつ下げられる)

の4項目によって、どのランクになるかが決まる。敵を何体倒したか、イージーモードであるか、といった要素がランクに影響することはないのだ。なお、④の隠し武器(→P.233)は、持ち歩いたり装備するだけなら、ランクには影響しない。

ランクの高低が、隠し要素の出現に影響することもある(→P.232)。ランクが高くなるようなプレイを心がけたい。

エンディングが終わったあと、主人公のイラストをバックに、ランクをはじめとしたプレイ結果が表示される。

武器 Weapon

敵を倒すために欠かせないのが、ナイフや銃に代表される武器だ。ここでは、本作で入手可能なすべての武器の基本性能と使いどころを解説する。ラクーンシティーで生き残りたければ、ご一読願いたい。

Combatknife

コンバットナイフ

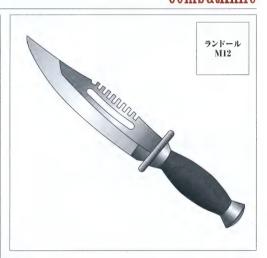
初期残弾数	レオン 表	レオン 裏	クレア 表	クレア 裏	入手場所
―	○	○	○	○	レオン、クレアの初期装備

ワイルドウェスト社製の高価なナイフ。信頼性の高い職人的な作りで、カミソリなみの鋭いキレ味を誇る。いざというときに役立つ武器であり、少々ラフなあつかいをしても刃こぼれすることはない。

■基本性能

攻撃力が低く、射程も短いという、欠点だらけの武器。唯一の利点は使用回数が無制限であることだが、それでも前述の問題点をカバーするにはいたらない。この武器を要する状況は、手持ちの弾薬が尽きたときや、弾薬を温存したいとき、そして"ナイフクリア(→P.249)"をしたいときぐらいだろう。

なお、ナイフで攻撃するときは、敵が高い位置にいる(上段攻撃しか当たらない)場合をのぞき、つねに下段攻撃を行なうこと。下段攻撃は水平攻撃より動作時間が短く、射程も長いため、効率よく敵にダメージを与えられるのだ。

コンバットナイフの射程はこの程度しかない。間合いに気をつけて使うこと。

武器の引っかかりに注意

壁などの障害物の近くでナイフを使うと、攻撃が障害物にさえぎられて、敵にダメージを与えられないことがある。この現象は、主人公の右側に障害物があるときほど起こりやすいので(とくに上段攻撃をしたとき)、ナイフを使うときは周囲に十分なスペースがあるかどうかを確認すること。

このように、右側に壁がある位置からナイフによる攻撃を行なう。

手を伸ばす前にナイフが壁に当たり、攻撃が中断されてしまうのだ。

ハンドガン

名称	初期残弾数	レオン 表	レオン 裏	クレア 表	クレア 裏	入手場所
H&K VP70	18発	○	○	×	×	レオンの初期装備
ブローニングHP	13発	○	○	×	×	エイダの初期装備
		×	×	○	○	クレアの初期装備
コルトS.A.A.	6発	×	×	○	○	警察署・写真暗室(→P.234)

ゲーム中でハンドガンと呼称されているのは、左の3種の拳銃。手ごろな大きさから携帯用の武器としては有用である。

レオンの使用するH&K VP70は、ドイツのヘッケラー&コック社の製品。フレームに特殊樹脂を採用し、9ミリパラベラム弾で十分な対人殺傷能力を持つ。制御システムを内蔵した純正ストックホルダーの装着により、精度の高い3点バースト射撃が可能になる。

クレアやエイダの装備であるブローニングHPは、ベルギーFN(ファブリック・ナショナル)社の製品。初期型の製造は1933年で、マークⅢにあたる本モデルは1988年に作られた。H&K VP70と同様に9ミリパラベラム弾を使用して、HP(ハイパワー)の名にふさわしい威力を誇る。

クレアが入手できるコルトS.A.A.(シングル・アクション・アーミー)は、シリンダーが回転するリボルバー拳銃。1873年に登場したコルト社の一大傑作品であり、名称どおりシングル・アクションの機構を持つ。撃つごとに撃鉄を起こす必要があるものの、射手の操作がダイレクトに伝わる機構で、熟練者が使用すると西部劇のような早撃ちが可能になる。

■基本性能

攻撃動作が速いうえに、入手できる弾の数も多い。さまざまな局面で役に立つが、リッカーやGなどが相手となると、パワー不足の感は否めない。ゾンビやゾンビ犬のような、HPの少ない敵が出現する場所以外では、ほかの銃器に頼ったほうがいいだろう。なお、弾の連射速度はハンドガンの種類ごとに異なり、さらにレオンなら隠しコスチュームを着たときにも変化する(→P.18)。

Parts ハンドガンパーツ(H&K VP70バースト)

これをハンドガンに組みこむと、◎or◎ボタンを押しつづけることで、最大3発の弾を瞬時に撃つ「バースト射撃」が可能となる。ただし、銃にセットできる弾数や弾1発あたりの攻撃力は変わらない。ステータス画面で「AUTO」を「MANUAL」に切り替えておけば、従来どおり弾を1発ずつ撃つ方式になる。

レオン 表	レオン 裏	クレア 表	クレア 裏	入手場所
○	○	×	×	警察署・2Fロビー　※要・小さなカギ

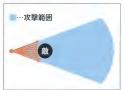
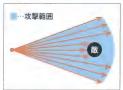
ショットガン

初期残弾数	レオン 表	レオン 裏	クレア 表	クレア 裏	入手場所
4発	○	×	×	×	市街地・ガンショップ
5発	○	×	×	×	警察署・S.T.A.R.S.オフィス
	×	○	×	×	警察署・ホール1F

12ゲージショットシェルを撃ち出す、ショートサイズのショットガン。銃身が短く、本来のショットガンよりは威力が低いものの、グリップをカスタマイズして携帯性を高めている。専用のパーツを組みこむことで、弾丸の威力を上げることができ、ポンプ・アクションのいらないセミ・オートマチック化もはかれる。

■基本性能

ハンドガンの4～5倍に相当する攻撃力を持つ。ただし、散弾銃であるという性質上、敵との距離が遠いときや、照準が正しく合っていないときは、十分なダメージを与えられないのが難点（右下の図を参照）。また、身体の幅が小さいリッカーやイビーに対しては、与えるダメージが少なめなので注意すること。

左右への攻撃範囲が広く、近距離から発射すれば、ゾンビの大群も一掃できる。

敵の至近距離でショットガンを撃った場合、弾が拡散しきる前に、発射した弾すべてを当てることができる。

敵との距離が遠いと、弾が拡散して攻撃範囲が広くなるぶん、敵に当たる弾の数（攻撃力）が減ってしまう。

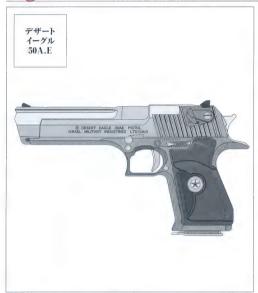
ショットガンパーツ（レミントンM1100）

攻撃力が約2倍に増加し（増加率は攻撃対象によって変化）、さらにセットできる弾数が5から7に増える。しかし、発射時の反動と攻撃後の硬直時間が増すため、敵に囲まれたときや、機敏な敵と戦うときは、通常のショットガンよりも使い勝手が悪くなる。ある程度の間合いを開けて撃つこと。

一撃で倒せない敵は、距離をとらないと、発射後のスキに反撃されることが多い。

レオン 表	レオン 裏	クレア 表	クレア 裏	入手場所
○	○	×	×	工場・西側通路

マグナム

初期残弾数	レオン 表	レオン 裏	クレア 表	クレア 裏	入手場所
8発	○	×	×	×	警察署・宿直室
	×	○	×	×	警察署・S.T.A.R.S.オフィス

イスラエルのI.M.I.社が開発した大型の軍用拳銃。セミ・オートマチックながら大口径の弾薬が使用でき、本作に登場する50A.E(アクション・エクスプレス)のほか、44マグナム、357マグナムといった口径バリエーションを持つ。重量が2kgほどあり、反動も大きいため、あつかいはきわめてむずかしい。カスタムパーツを組みこみ、バレル(銃身)を10インチにすることで、弾薬の威力をさらに強化できる。

■基本性能

ショットガンの約2倍という高い攻撃力を持つばかりか、発射前のスキも小さめな高性能の武器。とくに、短期戦を余儀なくされる敵(アリゲーター、G・第4～5形態)との戦いで効果を発揮する。

マグナムの弾は、レオン裏で80発入手できるのに対し、レオン表では40発しか手に入らない。そのため、レオン表の通常の戦闘で多用していると、シナリオ終盤には弾がつきてしまうので注意。

ハンドガンに似ているが、攻撃力はケタちがい。リッカーも一撃で倒せる。

入手弾数の少ないレオン表では、終盤のボスと戦うときまで弾を温存したい。

Parts

マグナムパーツ (D.E50A.E10インチ)

これをマグナムに組みこむと、攻撃力が2割ほど増加。さらに、敵との距離が遠くても、攻撃力が低下しなくなる。ただし、その代償として、攻撃時の反動と攻撃後のスキがカスタムショットガンなみに増えてしまうため、動きの速い敵に使うことはオススメできない。なお、セット可能な弾数(8発)はそのまま。

このような遠距離からでも大ダメージを与えることが可能になる。

しかし、発射後のスキに、敵の接近を許してしまうのが難点だ。

レオン 表	レオン 裏	クレア 表	クレア 裏	入手場所
○	○	×	×	研究所・P－4レベル実験室　※要・武器ボックスのカギ

Flame Thrower

火炎放射器

初期燃料	レオン 表	レオン 裏	クレア 表	クレア 裏	入手場所
100%	○	○	×	×	研究所・仮眠室

アンブレラ社が独自に開発したハンドメイドの火炎放射器。銃のパーツのほか、さまざまな部品を組み合わせて作られたものだが、武器としての完成度は高い。小型の燃料カートリッジを使用し、高温の炎を噴射する。

■基本性能

◎or▢ボタンを押しているあいだは炎が噴射しつづけ、短い間隔で敵にダメージを与える。火が苦手なイビーやモス・ジャイアントに有効だが、1発あたりの攻撃力が低めで、射程も短く、十数秒連射するだけで燃料切れを起こすという欠点を合わせ持つ。燃料の残り%は、0.3秒放射するごとに2ずつ減る。

Spark Shot

スパークショット

初期蓄電量	レオン 表	レオン 裏	クレア 表	クレア 裏	入手場所
100%	×	×	○	○	工場・西側通路

対実験動物用に開発された高圧電気銃。むき出しの電極から高圧電流を流して、対象を感電させる。スタンガンとちがい、小さな電極を打ちこんで放電するため、離れた場所の相手にも攻撃できる。

■基本性能

ボウガン(矢が3本当たったとき)と同等の攻撃力を持つが、射程が短いこと、敵に当てられる回数が少ない(最大20回)ことから、使いどころが限定される。与えるダメージが比較的大きい、G・第4〜5形態との戦いで役立つだろう。蓄電量の残り%は、攻撃が1回当たるごとに5ずつ減っていくが、攻撃が当たらなかったときは1ずつ減る(残り4%以下は発射不可)。

Grenade Launcher

グレネードランチャー

初期残弾数	レオン 表	レオン 裏	クレア 表	クレア 裏	入手場所
グレネード弾 6発	×	×	○	×	警察署・S.T.A.R.S.オフィス
	×	×	×	○	警察署・ホール1F

1961年から1971年にかけて生産された、コルト社製のグレネードランチャー。銃身にライフリングをほどこすことによって弾道を安定させ、起立式リアサイトで狙いをつけやすくしている。本作のものは携帯性を重視し、ライフルストックをピストルグリップタイプにカスタマイズしてあるのが特徴。ゲーム中で使用できる弾薬は多岐にわたり、硫酸弾や火炎弾は、着弾時に内部から硫酸や油が飛散する。

■基本性能

グレネード弾、硫酸弾、火炎弾といった、3種類の弾を発射することが可能。前作とちがい、「組合せ」コマンドで、銃にセットした弾と手持ちの弾を交換できるため、弾の使いわけが容易になった。ちなみに、一度にセットしておける弾数は最大250発だが、ゲーム中にそこまで弾を入手することはできない。

グレネードランチャーの欠点は、射程がほかの銃器よりも短いこと(地面に落下するか一定距離飛行すると消える)。ただし、コンバットナイフほど短い射程ではないので、ヒット&アウェイに利用することは十分可能だ。

射程がほかの武器より短いため(硫酸弾と火炎弾は写真の位置)、敵との間合いには要注意。

「組合せ」コマンドで、セットする弾を自由に入れ替えることができるようになった。

弾薬の性能差

Ⓐ グレネード弾

射程は硫酸弾や火炎弾よりも短いが、発射した弾が5つに拡散して、かつ着弾時に爆発するため、上下左右の攻撃範囲は広い。撃った弾がすべて命中するような大型の敵に有効。

Ⓑ 硫酸弾

着弾時に濃硫酸を散布する。リッカーやタイラントなどに有効。Gに対しては、成体と第1形態以外は、グレネード弾や火炎弾のほうが大きなダメージを与えられる。

Ⓒ 火炎弾

着弾時に爆炎を発するため、火を苦手とするイビーなどに効果的。下段攻撃を行なったときは、地面に広がる炎で敵を攻撃することもできる(与えるダメージは微々たるものだが)。

ボウガン

初期残弾数	レオン 表	レオン 裏	クレア 表	クレア 裏	入手場所
15発	×	×	○	×	市街地・ガンショップ
18発	×	×	○	×	警察署・物置小屋
	×	×	×	○	警察署・S.T.A.R.S.オフィス

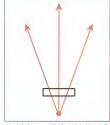
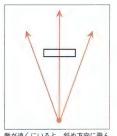
アメリカやヨーロッパの選手権試合で高い評価を受けている、バーネット社のピストルクロスボウ。近代射撃技術をもとにコンピュータデザインされたもので、フレームなどの耐久度は高い。軽量のため携帯しやすく、大きな発射音を立てずに狙撃を行なうことができる。

■基本性能

ボウガンは、1回の攻撃で3発の矢を同時に発射するという特徴を持つ(残弾数も3ずつ減る)。敵にすべての矢が当たる位置から発射すれば、一度に計3発ぶんのダメージを与えることが可能だ(下のカコミを参照)。発射前後のスキが小さく、さらに敵との間合いが遠くても武器の攻撃力が落ちないため、ヒット&アウェイで戦いたいときなどに重宝する。

HPが多い敵に対しては、撃っては離れるという戦法をとるのが効果的だ。

距離による威力と範囲の変化

ボウガンの矢は、正面と斜め前方(左右に1発ずつ)の計3方向に飛ぶ。そのため、敵との距離が遠いと、斜めに飛んだ矢が敵の横を通り抜けてしまうことがある。また、密集している敵に向けて撃った場合、3発の矢がそれぞれ別の敵に当たり、致命傷を与えられないことも。なお、それぞれの矢が飛ぶ方向には上下のバラつきがあり、水平より上に飛ぶことも あれば、下に飛ぶこともある。

敵が近くにいる状態でボウガンを発射すれば、すべての矢が命中する。

敵が遠くにいると、斜め方向に飛んだ矢が当たらないこともある。

Submachine Gun

サブマシンガン

初期残弾数	レオン 表	レオン 裏	クレア 表	クレア 裏	入手場所
100%	○	○	○	○	警察署・武器庫
	×	○	×	○	研究所・培養実験室
無限	○	○	○	○	※隠し武器(→P.233)

イングラムと呼ばれる38口径サブマシンガン。プレス製造によりローコストで生産でき、見た目は貧弱ながら標準的な性能を持つ。大型の放熱サプレッサーを装着したカスタムタイプのため、長時間の連射が可能になっている。

■基本性能

弾1発あたりの攻撃力は低いが、連射性能が高いので、反撃の余地を与えないまま多くの敵を倒すことが可能。隠し武器以外のサブマシンガンは、8発撃つ(0.8秒連射する)ごとに弾薬の残り%が2ずつ減る。

Gatling Gun

ガトリングガン

初期残弾数	レオン 表	レオン 裏	クレア 表	クレア 裏	入手場所
無限	○	○	○	○	※隠し武器(→P.233)

一度に大量の弾をばらまく速射性の高い武器。複数の砲身を回転させる機構を持ち、連続発射による加熱を防ぐ。本来は携帯用ではなく威力も絶大だが、本作ではコンパクト化により、サブマシンガンに近いタイプの武器となっている。

■基本性能

高速連射が可能なうえ、弾1発あたりの攻撃力はサブマシンガンの2倍弱におよぶ。だが、◎or◻︎ボタンを押してから弾を発射するまでのタイムラグが大きく、敵が眼前にせまっているときは攻撃が間に合わない。水平攻撃しかできないが、攻撃範囲は広いため、姿勢の低い敵にも攻撃を当てることができる。

Rocket Launcher

ロケットランチャー

初期残弾数	レオン 表	レオン 裏	クレア 表	クレア 裏	入手場所
2発	×	○	×	○	研究所・駅変電施設
無限	○	○	○	○	※隠し武器（→P.233）

ロケット弾を撃ち出すバズーカ砲。別名スティンガー。かなりの重量があるため、肩にかついで使用する。破壊力においてならぶものはなく、大型の対象さえも一発で倒すことが可能。

■基本性能

上段・下段攻撃を行なうことができないものの、本作に登場する武器のなかでは、圧倒的に高い攻撃力を持つ。

研究所・駅変電施設で入手できるロケットランチャーは、残弾2発のうち1発をイベント用に使ってしまうため、自由に発射できる弾は1発しかない。G・第5形態との戦いまで温存しておいたほうがいい。

一方、隠し武器のロケットランチャーは弾数無制限。どんな強敵も、瞬時に倒すことができるのだ。

発射に時間を要するが、それをおぎなうに十分な攻撃力と攻撃範囲を持つ。

ロケットランチャーの攻撃範囲

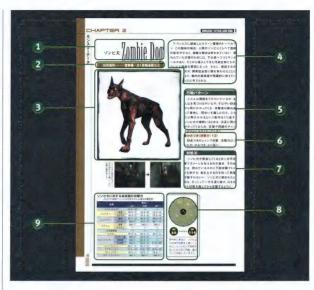
本来なら、下段攻撃でしか弾が当たらないリッカーに向けてロケットランチャーを発射してみる。

少々不自然だが、ちゃんと弾が当たる。前作とちがい、下段攻撃用の武器を持ち歩く必要がないわけだ。

弾数無制限のロケットランチャーは前作でも隠し武器として登場したが、水平攻撃しかできず、低い位置の敵には弾が当たらないという欠点を持っていた。

しかし、本作のロケットランチャーは、下方への攻撃範囲が広がり、はいずりゾンビ、リッカー、G幼体など、ほかの武器（ショットガンなどをのぞく）では下段攻撃をしなければ倒せない敵に対しても、攻撃を行なうことが可能になっている。ただし、上方への攻撃範囲はそれほど広くないため、天井を移動している大クモなどを攻撃することはできない。

BIOHAZARD 2 OFFICIAL GUIDE BOOK

CHAPTER 2

モンスターデータの見かた

❶モンスターの名称……名前。

❷出現場所……(おもに)出現するマップ名。

❸イラスト……外見。

❹プロフィール……生態や発生した理由。

❺行動パターン……移動や攻撃を行なうときの習性。

❻攻撃解説……使ってくる攻撃の種類。それぞれの攻撃力(主人公のHPを減らす量)も併記しているが、主人公のHPが120以上残っている場合は、40未満の攻撃力が約1.5倍に増える。

❼対処法……出会ったときに、有効な行動手順。

❽HP……そのモンスターに設定されたHP。一部をのぞけば、モンスターのHPは固定ではなく、用意されている何種類かの数値のなかからひとつが選ばれるようになっている。円グラフの下に記載されているのが、その数値の最小値と最大値で、円グラフは、HPがどのような数値にどれくらいの確率でなるかを表わしたもの。たとえば、ここにあげたゾンビ犬の場合なら、HPは16分の3の確率で59、16分の4で70、16分の7で85、16分の2で119になる、ということがわかる。

❾与えるダメージ量の変化……そのモンスターに攻撃した場合、どの武器でどれだけのダメージ量を与えられるかを示した一覧表。グレネードランチャーの「中間」の欄にある数値は、弾の爆風による攻撃力で、火炎弾の「遠い」の欄にある数値は、下段攻撃で地面に広がった炎の攻撃力。各項のカッコ内の数値は、その武器で倒すのに必要な弾数を表わす(1～2発の誤差が生じる場合もある)。

Zombie ゾンビ

出現場所……多数

T－ウィルスの影響で生きる屍となった人々。多くはもとラクーン市民であったが、いまでは人としての理性は失われ、彼らをつき動かすのは極度の空腹感がもたらす食欲でしかない。全身の筋肉はすでに劣化をはじめており、うっ血した皮膚がところどころそげ落ちて骨を露出させている。彼らの異常な生命力は、T－ウィルスの急激な新陳代謝機能によるもので、これを維持するには膨大なエネルギーが必要とされる。そのため、つねに人肉を求めてさまよい、外部から執拗なまでに食物を摂取するのだ。この供給が追いつかずにエネルギーを枯渇させたゾンビは身動きがとれなくなり、結果、ほかのゾンビの餌食となって息絶えることになる。なお、攻撃としても使用される強力な胃酸は、体内にとりこんだ食物を短時間で消化するためのものであると推測される。

男ゾンビ A
ゾンビ化したラクーンシティーの警察官。知能を失っているため、幸いにも持っているはずの拳銃を使用してくることはない。

最小値と最大値の差が大きいのが特徴。はいずりゾンビのHPは通常の半分に、ブラッドゾンビ（→P.234）のHPは通常の5倍に変化する。

ゾンビに対する各武器の攻撃力

※(　)内はその武器でゾンビを倒すのに必要な攻撃回数

武器		間合い		
		近い	中間	遠い
コンバットナイフ		3(14～40)	—	—
ハンドガン	通常	16(3～8)	15(3～8)	14(3～9)
	カスタム	16(3～8)	15(3～8)	14(3～9)
ショットガン	通常	200(1)	60(1～2)	40(1～3)
	カスタム	300(1)	80(1～2)	60(1～2)
マグナム	通常	900(1)	900(1)	900(1)
	カスタム	900(1)	900(1)	900(1)
火炎放射器		15(3～8)	15(3～8)	—
ボウガン		30(2～4)	30(2～4)	30(2～4)
グレネードランチャー	グレネード弾	200(1)	50(1～3)	—
	硫酸弾	200(1)	50(1～3)	—
	火炎弾	200(1)	50(1～3)	5(8～24)
スパークショット		60(1～2)	60(1～2)	—
サブマシンガン		4(10～30)	4(10～30)	4(10～30)
ガトリングガン		8(5～15)	8(5～15)	8(5～15)
ロケットランチャー		900(1)	900(1)	900(1)

女ゾンビ
本作から登場の女性型ゾンビ。露出度の高い服を着ているのはいいが、内臓まで露出させているのはいただけない。ショートの髪を部分的に染めているあたりに、かつてのオシャレ具合が見てとれる。

行動パターン

ゾンビの行動はじつに単純で、通常はその場に立ちつくしているが、主人公を見つけるとゆっくりと接近を開始。間合いが一定以下になると、首や足を狙ってかみついてくる。動きが遅いため戦闘能力は低いが、絶対数が多く、ゾンビの大群に囲まれて逃げ場を失うケースも少なくない。なお、動きのバリエーションが異なるゾンビとして、地面に倒れたままのゾンビ(腹ばいゾンビ)や、倒れたまま移動するゾンビ(はいずりゾンビ)なども登場する。

●かみつき(攻撃力:20 ※ゾンビ改は30)

主人公の首にかみついてくる。通常は2回かまれるが、ボタン連打(→P.17)で1回目の直後に振りほどくことが可能。

ゾンビが多用する攻撃。早めに振りほどきたい。

●足かみつき(攻撃力:5 ※ゾンビ改は10)

主人公の片足をかかえてかみついてくる。かみつく回数は最大3回だが、ボタン連打で1回目のあとに振りほどくことが可能。

はいずりゾンビはこの攻撃しか使ってこない。

●胃酸(攻撃力:5)

口から胃酸をはく。食らっても毒状態にはならない。シェリーに対してか、主人公が段差の上にいるときのみ行なう。

特定の状況下で見られる攻撃。射程は短めだ。

●足つかみ(攻撃力:0)

前のめりに倒れながら主人公の足を両手で抱きかかえてくる。このあとは、かならず『足かみつき』を行なう。

近くのゾンビを攻撃しているときに受けやすい。

●つかみ(攻撃力:0)

ゾンビの手専用の攻撃。主人公の動きを一時的に拘束するだけで、ダメージを与えたり、別の攻撃に移行することはない。

手を攻撃すれば、すばやく追い払うことができる。

ゾンビの手
窓をふさぐ板のスキ間から突き出されたゾンビたちの腕。窓の外には飢えた本体が群がっていると思われる。

対処法

ゾンビは動きが遅いので、単独で出現したときなら倒すのも逃げるのも容易だ。しかし、大半のゾンビは集団で行動しており、数にモノを言わせて攻めてくる。ハンドガンのような攻撃力の低い武器しか持っていない状況では、間合いを十分にとってから戦うようにしたい。万が一、ゾンビにつかまったときは、ボタン連打(→P.17)で早めに振りほどくこと。なお、振りほどきでダウンした直後のゾンビには、攻撃が当たらないので要注意。

ゾンビから逃げるときも、可能なかぎりゾンビには近づかないように。ただし、ゾンビが背を向けているときなら、たとえ密着してもゾンビが振り向き終わるまでは攻撃されない。また、せまい通路にゾンビがいる場合は、主人公にまっすぐ接近してくる性質を利用して、通路の端に誘導しておくといい。これで逃げるためのスペースが確保できる。

武器の攻撃力が低いときは、間合いを離してから攻撃する。どれくらいの距離があれば敵の攻撃を受けずにすむのかを把握しておくこと。

ゾンビの大群に遭遇したときの対処法①

まずは、それぞれのゾンビの位置に注意を払い、ゾンビが密集していない方向へ攻撃を行なう。

これで脱出口が完成。あとは、そのまま逃げるか、いったん間合いを離してから攻撃すればいい。

ゾンビの大群に遭遇したときの対処法②

逃げ場がないときは、主人公を敵がいる方向に振り向かせ、ワザとゾンビにかみつかれる。

すぐに振りほどけば、周囲のゾンビもまとめてダウンする。そのスキに逃げればいい。

男ゾンビ B
研究所・活性処理実験室に出現するゾンビ。白色のつなぎを着用している。

男ゾンビ C
男ゾンビAと同様の警察官ゾンビ。こちらは帽子をかぶっていないタイプ。

男ゾンビ D
黒いTシャツにジーパンをはいたゾンビ。クツは黒色のスニーカー。

男ゾンビ E
研究員風のゾンビ。白衣の左胸にはネームプレートがついている。

男ゾンビ F
ジーパンに白いYシャツを着た金髪のゾンビ。市街地のバス車内などに出現する。

男ゾンビ G
作業員のような姿をしたゾンビ。カーキ色のズボンにYシャツを着ている。

ゾンビ改
実験により生み出された、筋肉組織むきだしのゾンビ。まるで人体標本のようだ。

ゾンビ犬 Zombie Dog

出現場所……警察署・B1東側通路など

T-ウィルスに感染したラクーン警察のドーベルマン。この個体の場合、人間のゾンビにくらべて筋肉の劣化が少なく、俊敏な動きは失われていない。飼われていた犬舎のわきには、下水道へつづくマンホールがあり、そこから侵入してきた汚染生物たちが、ウィルス感染の要因となった。さらに、感染ずみの犬が、飼育担当官に傷を負わせたことにより、署内の感染者が飛躍的に増えていったと考えられる。

ゾンビ犬に囲まれると、一方の対応だけで精いっぱい。片側に集めること。

行動パターン

ふだんは周囲をうろついているが、主人公を見つけるやいなや、すばやい助走から飛びかかってくる。攻撃後は跳ね返って着地し、間合いを離したのち、ふたたび飛びかかるという動作をくり返す。ゾンビ犬が複数いるときは、交互に飛びかかってくるため、反撃や回避のチャンスがさらに少なくなってしまう。

●かみつき(攻撃力:12)

助走つきのジャンプ攻撃。攻撃力はゾンビの『かみつき』より低い。

対処法

ゾンビ犬が突進してくるときに水平攻撃でダメージを与えるのが基本。そのあとは、倒れているスキに下段攻撃でトドメを刺すか、起き上がるのを待って再度攻撃すればいい。ゾンビ犬に囲まれたときは、ダッシュで一方を通り抜け、はさみうち状態を脱してから攻撃するように。

ゾンビ犬に対する各武器の攻撃力

※( )内はその武器でゾンビ犬を倒すのに必要な攻撃回数

武器		間合い		
		近い	中間	遠い
コンバットナイフ		10(6~12)	—	—
ハンドガン	通常	18(4~7)	16(4~8)	15(4~8)
	カスタム	18(4~7)	16(4~8)	15(4~8)
ショットガン	通常	59(1~3)	40(2~3)	30(2~4)
	カスタム	300(1)	75(1~2)	65(1~2)
マグナム	通常	200(1)	200(1)	200(1)
	カスタム	—	—	—
火炎放射器		—	—	—
ボウガン		26(3~5)	26(3~5)	26(3~5)
グレネードランチャー	グレネード弾	300(1)	50(2~3)	—
	硫酸弾	300(1)	50(2~3)	—
	火炎弾	300(1)	50(2~3)	5(12~24)
スパークショット		65(1~2)	65(1~2)	—
サブマシンガン		10(6~12)	10(6~12)	10(6~12)
ガトリングガン		18(4~7)	18(4~7)	18(4~7)
ロケットランチャー		300(1)	300(1)	300(1)

平均的に見ると、ゾンビよりもHPが2割ほど多い。しかし、ハンドガンで対応することは十分に可能。落ちついて対処していきたい。

Giant Spider 大クモ

出現場所……下水処理場・地下水路など

汚水に混入した化学薬品で、驚異的な成長をとげたクモ。巨大化にともなって巣を張った狩りができなくなり、直接、対象を捕獲するようになった。一方、クモ本来の行動も色濃く残しており、毒液を吐きながら、壁を自在にはいまわる。食欲のほかに繁殖本能も旺盛で、メスのクモの体内には多数の小クモが潜んでいる。なお、体内に小クモの存在が確認できない、下水道(処理場)に棲息する個体は、大半がオスではないかと推測される。

行動パターン

地面だけでなく、天井や壁にそって移動を行なう。移動速度は速いほうだが、前進→その場で方向転換→前進……という手順でしか移動できないため、機動性はそれほど高くない。

●かみつき(攻撃力：20)

2本の前足を突き出して攻撃。主人公と大クモが接近している状態で使うことがある。

●毒液(攻撃力：20)

毒をおびた溶解液。主人公と離れているときに使うことが多く、通常は放物線軌道を描くように発射するが、大クモが天井にいて主人公が地上にいるという状況では、毒液を真下に落としてくる。

対処法

大クモは天井にいることが多く、武器の狙いを定めにくい。うかつに手を出すと、一方的に反撃されることもあるので、回避しづらい下水処理場・地下水路の大クモ以外は、ダッシュで逃げたほうが賢明だ。攻撃する場合は、遠距離から武器を撃ち、近づかれたらダッシュで逃げることをくり返せばいい。

小クモ Baby Spider

出現場所……警察署・受付

敵の上を通過する(踏みつぶす)方法でも倒せる。

『第4の生存者』(→P.232)にのみ登場。倒した大クモの腹を破って出現する。主人公に近づき、かみついてくるが、HPと攻撃力はたったの1。戦うだけ時間のムダと言えよう。

HPの平均値が後述のリッカーよりも少し上なので、攻撃力の高い武器を持っていないときは、相手にせず逃げたほうがいいだろう。

大クモに対する各武器の攻撃力

※(　)内はその武器で大クモを倒すのに必要な攻撃回数

武器		間合い 近い	中間	遠い
コンバットナイフ		15(6~8)	—	—
ハンドガン	通常	17(6~7)	16(6~8)	15(6~8)
	カスタム	17(6~7)	16(6~8)	15(6~8)
ショットガン	通常	55(2~3)	45(2~3)	40(3)
	カスタム	130(1)	100(1~2)	90(1~2)
マグナム	通常	130(1)	130(1)	130(1)
	カスタム	—	—	—
火炎放射器		—	—	—
ボウガン		20(5~6)	20(5~6)	20(5~6)
グレネードランチャー	グレネード弾	60(2)	60(2)	—
	硫酸弾	90(1~2)	60(2)	—
	火炎弾	130(1)	130(1)	5(18~24)
スパークショット		70(2)	70(2)	—
サブマシンガン		10(9~12)	10(9~12)	10(9~12)
ガトリングガン		18(5~7)	18(5~7)	18(5~7)
ロケットランチャー		200(1)	200(1)	200(1)

HP 10 ・・・・・・・・・・・・・ カラス Crow

出現場所・・・・・・警察署・2F東側廊下

ラクーンシティーの周辺にある、ラクーンフォレストに棲息していたカラス。今回の事件により、ラクーン市内に多数の死体が放置されたことで、エサを求めて都市部にも進出してきた。外見的に大きな変化は見られないものの、食欲と凶暴性が明らかに増進しており、はからずもT－ウィルスの2次感染を裏づける結果となっている。

行動パターン

通常はたむろしているが、①接近、②カラスのそばで銃を発射、③カラスを攻撃、のいずれかを行なうと、主人公めがけて飛びかかってくる。

●クチバシ(攻撃力：5)

主人公の頭をクチバシで突く。通常は5～6回つづけて攻撃してくるが、ボタン連打(→P.17)によって、2～3回攻撃した時点で追い払うことが可能。

対処法

HPが少ないため、遠距離からハンドガンなどを撃てば簡単に倒せる。しかし、数が多いので、全滅させようとすると、手持ちの弾薬がなくなることもある。ダッシュで逃げたほうが手間取らなくていい。

Baby Moth モスの幼虫・・・ HP 1

出現場所・・・・・・研究所・Bエリア通路、電算室

蛾に成長する前のモス・ジャイアントの幼虫。小動物に粘液を吐きかけて、動きの止まったところを捕食する。暖かいものに近づく習性があり、人間の体温やコンピュータの発熱にも反応を示す。

行動パターン

研究所・Bエリア通路の幼虫は、主人公が天井の巣に近づいたことに反応し、落下してくる(同時に24匹まで出現)。電算室の幼虫は、コンピュータの周辺にいるだけで、移動も攻撃もしてこない。

●粘液(攻撃力：15)

上体を起こして粘液を発射する。浴びても毒状態にはならない。攻撃力が意外と高いので注意。

対処法

Bエリア通路の幼虫は、倒してもキリがないので、ダッシュで逃げること。よほどのことがないかぎり、攻撃される可能性は皆無だ。電算室の幼虫は、コンピュータを起動したいときのみ武器で攻撃すればいい。

→

電算室の幼虫を排除するなら、コンバットナイフを使い、弾薬を温存すること。

Moth Giant モス・ジャイアント

出現場所……研究所・電算室

実験用として飼われていた蛾が、化学薬品の影響で大型化したもの。巨大化により羽と身体のバランスが悪化、いまでは腹部をひきずった飛びかたしかできなくなった。蛾の特徴であるリン粉は、身体のサイズに比例してその量を増しており、毒性も相応に強まっている。卵や幼虫の数にくらべ、成虫であるモス・ジャイアントの数が少ないが、これは異常な大型化で羽化の成功率が低下しているためと思われる。

行動パターン

通常は壁にはりついているが、主人公が接近・攻撃すると動き出す。しかし、機動性はきわめて低い。

●かみつき(攻撃力:10)

相手に乗ってかみつく。ボタン連打で早めに振りほどくことが可能(→P.17)。

●体当たり(攻撃力:14)

軽く上昇してからの突進。攻撃範囲がせまく、空振りしやすい。

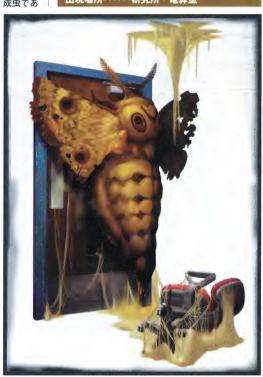
●リン粉(攻撃力:5)

周囲にリン粉をまき散らす。攻撃範囲はせまいが、毒をおびている。

対処法

遠距離から攻撃をつづけ、モス・ジャイアントが飛び上がったら、すぐに攻撃をやめて左か右に方向転換。そして、直後にくる敵の『体当たり』をダッシュで回避し、スキを見せた敵に攻撃を行なう。以上の手順をくり返せばいい。

HP 150

燃やすタイプの武器でなければ大ダメージを与えられない。ただしHPが少ないため、前述の対処法をとれば、どの武器でも無傷で倒せる。

モス・ジャイアントに対する各武器の攻撃力

※( )内はその武器でモス・ジャイアントを倒すのに必要な攻撃回数

武器		間合い		
		近い	中間	遠い
コンバットナイフ		10(15)	—	—
ハンドガン	通常	11(14)	10(15)	9(17)
	カスタム	11(14)	10(15)	9(17)
ショットガン	通常	40(4)	38(4)	35(5)
	カスタム	70(3)	65(3)	60(3)
マグナム	通常	60(3)	60(3)	60(3)
	カスタム	100(2)	100(2)	100(2)
火炎放射器		12(13)	12(13)	—
ボウガン		10(15)	10(15)	10(15)
グレネードランチャー	グレネード弾	50(3)	50(3)	—
	硫酸弾	60(3)	60(3)	—
	火炎弾	101(2)	101(2)	5(30)
スパークショット		40(4)	40(4)	—
サブマシンガン		10(15)	10(15)	10(15)
ガトリングガン		20(8)	20(8)	20(8)
ロケットランチャー		300(1)	300(1)	300(1)

イビー Ivy

出現場所・・・研究所・ウエストエリア通路など

植物をベースにした有機生命体兵器。洋館で研究が行なわれていたプラント42のデータをもとに造り出されたもので、手のつぼみの形状に明らかな類似性が見られる。植物が自立歩行するうえでネックとなっていた水分の補給手段を、体表から水蒸気を摂取することで解決した。そのため空気中の汚染物質にはきわめて影響を受けやすいが、そうした環境変化に適応する能力も非常に高い。動作が全体的にゆったりとしているのは、体液の移動を利用することで各部位を動かしているためだと考えられる。

イビー
人間に近い形態をとる自立歩行型の植物。器用にツタをからませては、近くにきたものを捕食する。おしべとめしべを持ち、種子での繁殖が可能。

イビー(毒イビー)に対する各武器の攻撃力

※( )内はその武器でイビー(毒イビー)を倒すのに必要な攻撃回数

武器		間合い 近い	間合い 中間	間合い 遠い
コンバットナイフ		7(10〜17)	—	—
ハンドガン	通常	7(10〜17)	7(10〜17)	7(10〜17)
	カスタム	7(10〜17)	7(10〜17)	7(10〜17)
ショットガン	通常	30(3〜4)	29(3〜5)	28(3〜5)
	カスタム	60(2)	59(2〜3)	58(2〜3)
マグナム	通常	50(2〜3)	48(2〜3)	45(2〜3)
	カスタム	100(2)	100(2)	100(2)
火炎放射器		15(5〜8)	15(5〜8)	—
ボウガン		10(7〜12)	10(7〜12)	10(7〜12)
グレネードランチャー	グレネード弾	40(2〜3)	40(2〜3)	—
	硫酸弾	70(1〜2)	70(1〜2)	—
	火炎弾	300(1)	110(1〜2)	10(7〜12)
スパークショット		50(2〜3)	50(2〜3)	—
サブマシンガン		5(14〜24)	5(14〜24)	5(14〜24)
ガトリングガン		10(7〜12)	10(7〜12)	10(7〜12)
ロケットランチャー		300(1)	300(1)	300(1)

火をともなう攻撃には弱い反面、それ以外の弾のダメージはすべて半減してしまう。HPはゾンビなみで、毒イビーもこれに同じ。

行動パターン

動きの遅さを、攻撃範囲の広さでカバーしている。上体を大きくのけぞらせる方法で、瞬時に反対側へ振り向くことができるのも特徴。

●ツタ(攻撃力：15)

上体をそらせ、ツタをのばして攻撃。

●つかみ(攻撃力：20)

ツタでつかみ、粘液をあびせる。ボタン連打（→P.17）で早めに振りほどける。

●粘液(毒液)(攻撃力：20)

正面と左右斜め前の3方向に粘液を発射。毒イビーの場合は毒液を射出する。

●小ツタ（攻撃力：5)

主人公がそばにいると、下半身のツタが反応して攻撃。本体死亡後も行なう。

対処法

遠距離から攻撃力の高い(とくに敵を燃やす)武器を使うのがベストだが、それが不可能ならダッシュで逃げてもいい。イビー死亡後の『小ツタ』は、①近づかない、②倒れきる前に通り抜ける、③燃やす攻撃で倒す、④別の部屋に入って死体を消す、といった方法で回避可能だ。

毒イビー
P-εガスの影響を受けて毒性を持ったイビー。頭部と腕の先にあるつぼみが赤く変色している。緑色の毒液は、ガスの中和過程で抽出されたもの。

ラージ・ローチ Large Roach

出現場所……下水道・排気口・通気口など

下水道に棲息する体長30～40センチのゴキブリ。流出したT－ウィルスの影響で急成長をとげ、現在ではネズミを主食とするほどに巨大化した。攻撃を仕掛けるときは、獲物のやわらかい部分を狙って食いつくため、人間が襲われた場合、頸動脈をちぎられて死に至ることもありうる。

行動パターン

壁ぞいに移動して、目標に向かって飛びかかる。

●はりつき(攻撃力：0)

主人公の頭部にまとわりつく。単体の攻撃ならダメージを受けないが、3匹以上のラージ・ローチにはりつかれている状態が2.5秒つづくと即死してしまう。

対処法

ダッシュで逃げるのが無難。たとえはりつかれてもボタン連打(→P.17)で振りほどけば、即死は回避できる。倒したいときは、上を移動する(踏みつぶす)方法を使うことで、武器の弾薬を節約可能。

リッカー Licker

出現場所……多数

ゾンビとなった人間の身体がさらにT－ウィルスに浸食され、突然変異を起こした結果生まれた、異形の怪物。ゾンビからの変体にともなって、骨格自体も大きく変形し、4本足歩行や脳の露出という、きわ立った特徴を持つに至った。また、全身を覆っていた皮膚が剥離したことで、内部から新しい筋肉が形成され、それにより瞬発力が飛躍的な向上をとげている。身体の大幅な変化にともない、視覚器官である目を失ったが、聴覚が異常に発達しているため、音だけで正確に獲物を捕捉することができる。

リッカー
異常に長い舌がその名(licker＝なめるもの)の由来。危険を察知すると、身体を起こして臨戦態勢をとる。

リッカーとリッカー改に対する各武器の攻撃力

※(　)内はその武器でリッカーまたはリッカー改を倒すのに必要な攻撃回数

武器		間合い(リッカー) 近い	中間	遠い	間合い(リッカー改) 近い	中間	遠い
コンバットナイフ		8(10〜15)	—	—	8(12〜17)	—	—
ハンドガン	通常	14(6〜9)	13(6〜9)	12(7〜10)	14(7〜10)	13(7〜10)	12(8〜11)
	カスタム	14(6〜9)	13(6〜9)	12(7〜10)	14(7〜10)	13(7〜10)	12(8〜11)
ショットガン	通常	50(2〜3)	45(2〜3)	40(2〜3)	35(3〜4)	33(3〜4)	30(3〜5)
	カスタム	110(1〜2)	95(1〜2)	80(1〜2)	60(2〜3)	55(2〜3)	50(2〜3)
マグナム	通常	200(1)	200(1)	200(1)	80(1〜2)	80(1〜2)	80(1〜2)
	カスタム	—	—	—	100(1〜2)	100(1〜2)	100(1〜2)
火炎放射器		—	—	—	11(9〜12)	11(9〜12)	—
ボウガン		20(4〜6)	20(4〜6)	20(4〜6)	20(5〜7)	20(5〜7)	20(5〜7)
グレネードランチャー	グレネード弾	60(2)	60(2)	—	60(2〜3)	60(2〜3)	—
	硫酸弾	130(1)	60(2)	—	100(1〜2)	100(1〜2)	—
	火炎弾	85(1〜2)	60(2)	5(15〜23)	60(2〜3)	60(2〜3)	5(18〜26)
スパークショット		70(2)	70(2)	—	50(2〜3)	50(2〜3)	—
サブマシンガン		11(7〜11)	11(7〜11)	11(7〜11)	11(9〜12)	11(9〜12)	11(9〜12)
ガトリングガン		20(4〜6)	20(4〜6)	20(4〜6)	20(5〜7)	20(5〜7)	20(5〜7)
ロケットランチャー		200(1)	200(1)	200(1)	200(1)	200(1)	200(1)

行動パターン

通常は、地面や壁にはりついているが、敵を察知すると、四つんばいの状態で接近してくる。

●ツメ(攻撃力:15)

ツメを横に振って攻撃。攻撃範囲はそれほど広くないが、動作が速いので回避しづらい。

●舌(攻撃力:25)

カエルのような姿勢(臨戦態勢)をとってから舌で攻撃。射程は長いが、攻撃までに時間がかかる。

●跳びツメ(攻撃力:本文参照)

臨戦態勢をとりつつ右手をかまえ、その直後におたけびをあげながら、前方に飛んで襲いかかる。高速に長距離を飛行し、さらに与えるダメージも大きいという、脅威の攻撃だ。攻撃力は、主人公のHPが120以上のときは100だが、主人公のHPが120未満のときは80に低下。その場合はさらに、『跳びツメ』を使う確率も半分に減る。

攻撃力が高いうえに、とっさの回避も困難な攻撃。つづけて3回食らえば、主人公のHPは確実にゼロとなる。

対処法

リッカーは聴覚で主人公の位置を察知するため、大きな音がする動作(コンバットナイフとボウガン以外での攻撃やダッシュ)を行なわなければ、接触するまで攻撃してこない。リッカーから逃げるときは、むやみにダッシュしないこと。一方、リッカーを倒すならば、攻撃力の大きい武器で短期決戦をいどむのが望ましい。ハンドガンではパワー不足だが、横幅の広い場所なら下写真の方法で倒すことができる。なお、リッカーは姿勢が低いため、①臨戦態勢、②飛ぶ、③壁を上る、のいずれかを行なうまで、水平攻撃が当たらないので注意(→P.21)。

リッカーの周囲をダッシュでまわる(方向キー斜め上+⊗ボタン)。回転方向は左右どちらでも可。

リッカーが『ツメ』か『舌』を空振りしたら、そのスキにハンドガンをかまえて1回だけ攻撃する。

そして、再度ダッシュでリッカーの周囲をまわり、攻撃の空振りを誘う。これをくり返せばいい。

リッカー

HPの幅はゾンビと同等だが、確率的にはより多めのHPを持つ個体が登場するようになっている。耐久力はゾンビの約1.5倍。

リッカー改

HP 90 …… HP 130

HPがリッカーより2割ほど多い。また、リッカーには大ダメージを与えられた攻撃も、リッカー改には効果が薄くなっている。

リッカー改

暗緑色の筋肉を持つ、リッカーの進化形。両手のツメがさらに大きくなり、耐久力もアップしている。

アリゲーター Alligator

出現場所……下水道・ゴミ運搬路

下水道に棲みついていたワニが、T−ウィルスの影響で巨大化し、体長10メートルにもおよぶ恐竜なみの怪物へと変貌をとげた。冷蔵庫などの粗大ゴミが散らかる、ゴミ集積場で生活しているため、目の前のものには一度かみついて、固さや形状、生物か否かを確かめる習性が見られる。もともとは家庭で飼われていたものであったが、もはやペットとしての面影は残っていない。

行動パターン

ひたすら前進して主人公を追いつめる。通路の曲がり角では、方向転換のためにしばらく動きを止めるが、主人公が遠くにいると、一瞬で向きを変える。

●かみつき(攻撃力:40)

巨大な口で攻撃してくる。通路入口(左下写真)か、敵の口より後方で受けた場合、主人公は即死してしまう。

高圧ボンベを使わずにアリゲーターを倒すには、この画面内で、何かしらの攻撃によってトドメをさす必要がある。

対処法

アリゲーターを倒す(または追い払う)方法は、①通路にある高圧ボンベを利用する、②敵のHPをゼロにする、のいずれか。①は取りはずしたボンベを敵がくわえたら、ボンベに向けて銃(コンバットナイフでは不可)を撃てばいい。②は敵が方向転換しているスキに3〜5回攻撃して逃げるという戦法が有効。ただし、HPをゼロにしても、通路入口(左写真)でトドメの一撃を当てないかぎり、アリゲーターを倒すことはできない。

アリゲーターに対する各武器の攻撃力

※(　)内はその武器でアリゲーターを倒すのに必要な攻撃回数

武器		間合い 近い	間合い 中間	間合い 遠い
コンバットナイフ		10(30)	—	—
ハンドガン	通常	17(18)	16(19)	15(20)
	カスタム	17(18)	16(19)	15(20)
ショットガン	通常	27(12)	25(12)	24(13)
	カスタム	—	—	—
マグナム	通常	31(10)	31(10)	31(10)
	カスタム	—	—	—
火炎放射器		—	—	—
ボウガン		20(15)	20(15)	20(15)
グレネードランチャー	グレネード弾	25(12)	25(12)	—
	硫酸弾	25(12)	25(12)	—
	火炎弾	31(10)	31(10)	5(60)
スパークショット		—	—	—
サブマシンガン		10(30)	10(30)	10(30)
ガトリングガン		18(17)	18(17)	18(17)
ロケットランチャー		110(3)	110(3)	110(3)

HPはあまり高くないが、攻撃のチャンスが少なく、とくに苦手とする攻撃もないことから、Gやタイラントとならぶ強敵になっている。

アンブレラがバイオ研究のノウハウを結集して造り上げた、T—ウィルスB.O.W.の究極形態。かつて洋館で暴走したコードT—002型を発展させたもので、回復能力の向上に加え、与えられた命令にしたがって行動させることにも成功している。大柄ではあるがより人間に近い外見を実現したことで、生命体兵器としての実用性は高まっており、さらなる小型化が進めばB.O.W.を人間に偽装して敵地に送りこむことも可能となるだろう。

Tyrant タイラント

タイラント

着用しているコートはある程度の防弾・耐爆性能を有しているが、その最大の役割は人間への偽装にあると思われる。

行動パターン

ひたすら主人公を追いかけるが、その移動速度はきわめて遅い。しかも、主人公との距離が近づくと、さらに移動速度（＋動作）が遅くなる。

●ラリアット（攻撃力：20）

左右どちらかの腕を振って攻撃。主人公のHPが多いときほど多用する。使う腕による性能差はない。

●ダブルハンマー（攻撃力：40）

組んだコブシをかかげ、一気に振り下ろす。攻撃力は高いが、攻撃範囲がせまく、当たりにくい。

●右フック（攻撃力：本文参照）

大振りのパンチをくり出す。主人公のHPが少ないときのみ行ない、予備動作でコブシをかまえている時間の長さに応じて、攻撃力が30か50に変化する。

対処法

HPが高く、倒すのに手間がかかるため、後述の戦利品が不要なら、部屋の外へ逃げたほうがいい。ただし、タイラントから無傷で逃げるのは困難なので、最小限のダメージで逃げる方法を覚えること。オススメは、敵の『ラリアット』をあえて受け、その直後に高確率で使ってくる『ダブルハンマー』の予備動作中に、敵の横をダッシュで通過するという方法（下写真）。敵が『ラリアット』を使った瞬間に後退で避けて、そのまま逃げるという手もあるが、成功率は低い。

タイラントを攻撃するなら、敵の移動が遅くなる間合いでのヒット＆アウェイが有効。 追いつめられたときは、下写真の方法で敵の横を通過するといい。

タイラントに近づくと『ラリアット』を仕掛けてくる。これは回避困難なので、受けてもかまわない。

そして、直後にくる『ダブルハンマー』をダッシュで回避。そのまま扉の外まで逃げればOKだ。

タイラント戦の戦利品

タイラントを倒したあとに、その身体を調べると、武器の弾薬を入手することが可能だ。手に入る弾薬の種類は、タイラントと遭遇した場所によって、下表のように異なっている。

出現エリア	レオン裏	クレア裏
警察署（1回目）	ハンドガンの弾（30）	ハンドガンの弾（30）
警察署（2回目）	ハンドガンの弾（30）	ハンドガンの弾（30）
警察署（3回目）	ショットガンの弾（7）	ボウガンの矢（36）
警察署（4回目）	マグナムの弾（8）	グレネード弾（6）
工場	ショットガンの弾（7）	硫酸弾（6）
研究所	マグナムの弾（8）	—

スーパータイラント

生命維持機能の臨界に達し、リミッターが外れて劇的な肉体変化を引き起こしたイレギュラーな形態。随所にT−002型の特徴が見てとれる。

タイラントとスーパータイラントに対する各武器の攻撃力

※(　)内はその武器でタイラント(HP300時)とスーパータイラントを倒すのに必要な攻撃回数

武器		間合い(タイラント) 近い	中間	遠い	間合い(スーパータイラント) 近い	中間	遠い
コンバットナイフ		10(30)	—	—	10(22)	—	—
ハンドガン	通常	16(19)	16(19)	16(19)	16(14)	16(14)	16(14)
	カスタム	16(19)	16(19)	16(19)	15(15)	15(15)	15(15)
ショットガン	通常	50(6)	45(7)	40(8)	50(5)	45(5)	40(6)
	カスタム	80(4)	75(4)	70(5)	80(3)	75(3)	70(4)
マグナム	通常	81(4)	78(4)	75(4)	80(3)	75(3)	70(4)
	カスタム	100(3)	100(3)	100(3)	100(3)	100(3)	100(3)
火炎放射器		20(15)	20(15)	—	20(11)	20(11)	—
ボウガン		16(19)	16(19)	16(19)	16(14)	16(14)	16(14)
グレネードランチャー	グレネード弾	50(6)	50(6)	—	50(5)	50(5)	—
	硫酸弾	81(4)	81(4)	—	120(2)	120(2)	—
	火炎弾	60(5)	60(5)	5(60)	60(4)	60(4)	5(44)
スパークショット		70(5)	70(5)	70(5)	60(4)	60(4)	—
サブマシンガン		13(24)	13(24)	13(24)	13(17)	13(17)	13(17)
ガトリングガン		24(13)	24(13)	24(13)	24(10)	24(10)	24(10)
ロケットランチャー		500(1)	500(1)	500(1)	500(1)	500(1)	500(1)

タイラント

	出現場所	HP
レオン裏	警察署(1回目)	400
	警察署(2回目)	300
	警察署(3回目)	400
	警察署(4回目)	220
	工場	300
	研究所	350
クレア裏	警察署(1回目)	400
	警察署(2回目)	300
	警察署(3回目)	400
	警察署(4回目)	300
	工場	300

タイラントのHPは出現場所によって異なるが、レオン裏の警察署(4回目)で出現した場合は、ほかのときよりも少なめになっている。

スーパータイラント

HPは少ないほうだが、攻撃するチャンスが少ないばかりか、特定の武器でしか倒すことができない。具体的な倒しかたはP.51にて。

行動パターン

ノーマルのタイラントにくらべると、歩行時の移動速度が上昇。さらに、一瞬で長距離を移動する『突進ツメ』があるため、機動力の差は段ちがいだ。攻撃動作も全体的にすばやくなっているが、その代償なのか、総合的な攻撃力がノーマルのタイラントの半分以下にまで低下している。

なお、ノーマルのタイラント戦とちがい、スーパータイラント戦からは逃げ出すことができない。

●左手ツメ（攻撃力：15+10）

左腕のツメを振りまわす。主人公が近くにいる状況では、振った腕を切り返して再度攻撃する。

●両手ツメ（攻撃力：15）

両腕を大きく広げ、抱きかかえるようにツメを振る。左右への攻撃範囲は『左手ツメ』よりも広い。攻撃を受けた主人公は吹き飛ぶが、スーパータイラントに背を向けていた場合、主人公はそのまま地面に手をつき、一瞬ながら行動不能状態におちいる。

●突進ツメ（攻撃力：15）

陸上競技のスタンディングスタートのような、腰を落としたポーズをとった直後に、すばやく前進して左腕のツメを振り上げる。移動距離が長く、攻撃範囲も広いという強力な攻撃で、主人公との間合いが離れ、『左手ツメ』や『両手ツメ』が届かなくなったときのみ使用してくる。足元をすくうようにツメを振るため、攻撃を受けた主人公は前のめりに倒れてしまう（ただし、すぐに起き上がる）。

主人公との距離が広がると、スーパータイラントは高確率でスタンディングスタートのポーズをとる。

→

その直後、急速接近して攻撃を行なう。移動距離は主人公の位置によって変化する。

ふつうの武器では倒せない

スーパータイラントは、ふつうの攻撃でHPをゼロ以下にしても倒すことができない。トドメをさすためには、前作のスーパータイラント戦と同じように、最強の武器・ロケットランチャーを撃ちこむ必要があるのだ。ロケットランチャーを入手する方法は、①スーパータイラント戦で特定の条件を満たす（→P.172）、②隠し武器として事前に入手しておく（→P.233）のいずれか。

対処法

ほかの敵との戦いのように、間合いを離して攻撃しようとすると、敵が即座に『突進ツメ』を仕掛けてくるため、そのつどダメージを受けてしまう。ヘタに戦ってHPを失うよりは、逃げに徹してロケットランチャーの出現を待つほうが安全だ。

逃げるなら、敵が『突進ツメ』をギリギリ使わない間合いをたもち（具体的な操作方法は後述）、敵を中心とした円軌道で「右まわり」に移動しつづける方法が有効。これを行なっていれば、『左手ツメ』などの攻撃をすべて回避することができる。

あえて攻撃を行なうなら、『突進ツメ』を空振りしたスキを突くといい。まずは、敵から離れて『突進ツメ』を誘い、敵の右手側にダッシュしてかわす。そして、そのまま少し離れた位置まで移動してから1〜2回攻撃。あとは、つぎの『突進ツメ』をかわすために敵から間合いを離し、以下くり返しでOKだ。

最初の『突進ツメ』を回避する方法

敵が最初に使う『突進ツメ』は、一瞬だけ前方にダッシュしたら（戦闘開始前から⇧＋⊗ボタンを入力）、方向キーを⇦に入れて左側に移動（45度ほど左回転）すれば、確実に回避できる。

最初にかぎらず、『突進ツメ』は敵の右手側に逃げると回避しやすい。

敵の攻撃を受けることなく逃げるには？

敵の攻撃をかわしつつ周囲をまわるには、⊗ボタンを押したまま方向キーを⇧、⇦と交互に入れる方法が有効だ。⇦に入れっぱなしだと、回転半径が小さくなり、攻撃を受けやすくなってしまう。

方向キーを細かく操作して、この間合いを維持するのがベスト。

ロケットランチャーを拾うときの手順

出現したロケットランチャーは、敵が攻撃を空振りしたスキに拾うのが理想だ。HPにゆとりがあるなら、ロケットランチャーの手前に立ち、『突進ツメ』をわざと受け、その直後に拾う手もある。

この場所からロケットランチャーの位置までダッシュするのも有効。

G

[dʒiː]

G生物とは?

G−ウィルスの作用により身体能力を極限にまで高められた驚異的生命体。アンブレラの公式B.O.W.ではないため、G生物と仮称されている。G−ウィルスを投与された人間は、急速にその肉体をG細胞にむしばまれ、それにともなって身体の形状を刻一刻と変化させていく。このように、人間をまったく別の生物へ変貌させるという意味では、G−ウィルスは"進化"をうながすウィルスであるとも言えるだろう。なお、G生物は人体に胚を植えつけることで繁殖を行なうが、ベースの個体と宿主とのあいだに遺伝子の近似性が少ない場合、強烈な拒絶反応により寄生体が宿主を内部から破壊してしまう。

G成体…………

宿主との拒絶反応の結果、疑似複製という不完全な繁殖方法で生まれた個体。口からG幼体をたれ流すように吐き出すが、それ自体に繁殖能力はそなわっていない。

････G幼体

主人公の身体をのぼり、首にかみつく(攻撃力:5)が、ボタン連打(→P.17)で振りほどくことが可能。武器による攻撃を当てるほか、敵の上を通過して踏みつぶすことでも倒せる。

G成体に対する各武器の攻撃力

※(　)内はその武器でG成体を倒すのに必要な攻撃回数

武器		間合い 近い	間合い 中間	間合い 遠い
コンバットナイフ		15(40)	—	—
ハンドガン	通常	20(30)	19(32)	18(34)
	カスタム	20(30)	19(32)	18(34)
ショットガン	通常	65(10)	60(10)	55(11)
	カスタム	—	—	—
マグナム	通常	105(6)	100(6)	95(7)
	カスタム	—	—	—
火炎放射器		—	—	—
ボウガン		18(34)	18(34)	18(34)
グレネードランチャー	グレネード弾	60(10)	60(10)	—
	硫酸弾	121(5)	121(5)	—
	火炎弾	80(8)	80(8)	5(120)
スパークショット		—	—	—
サブマシンガン		10(60)	10(60)	10(60)
ガトリングガン		17(36)	17(36)	17(36)
ロケットランチャー		201(3)	201(3)	201(3)

行動パターン

主人公に向かってゆっくりと前進する。全体的に動きは遅めだが、反対側を振り向く動作だけは瞬時に行なう。移動や攻撃のほか、ときおり(戦闘開始前は絶対に)G幼体を数体吐き出すこともある。

●パンチ(攻撃力:30)

左腕を大きく振りまわす。動作は遅いが、攻撃が自身の右後方まで届く。左腕の再生直後にも使用。

●体液(攻撃力:5)

攻撃を受けるとたまに放出。射程は短い。

対処法

敵の左腕に攻撃すると紫色の体液が出るが、これを何度か行なうと、左腕が落ち、敵は腕が再生するまで動けなくなる。そのため、敵の左手側から攻撃をつづければ、一方的に倒すことも可能だ。

ただし、G幼体への対処を忘れてはいけない。R1ボタンと◎or▢ボタンを押したまま、方向キーをすばやく入力すれば(攻撃方向を維持しやすい左右の入力がオススメ)、G成体への攻撃を中断せずにG幼体を振りほどくことができる。

G・第1形態……HP 500

大きく右肩がせり出した左右非対称の姿は、人間の原型をとどめているだけに、その異様さが、よりきわだって映る。変形の初期段階である現時点でもゾンビとは比較にならない耐久力を有し、G細胞に浸食された右腕は鉄柵を容易に引きちぎるほどの怪力を誇る。ときおりめまいに似た不安定な動きを見せるが、これはG生物化によって身体の質量が大幅に増加していることに起因する。

行動パターン

ゆっくりと歩いて主人公を追う。HPが少なくなったときや、主人公が近くにいるときは、鉄パイプをかまえながら移動することが多く、そのときは攻撃の予備動作が短くなる。

●鉄パイプ（攻撃力：30+15）

手にした鉄パイプを振りまわす。主人公との位置関係によって、鉄パイプの振りかたが変化。2回連続で攻撃する場合もある。

●鉄パイプ・強（攻撃力：即死）

後退したあと、さけびながら鉄パイプを高くかかげ、急所である頭部を攻撃。『鉄パイプ』を受けた主人公が地面に手をついたときに多用してくるが、単体で使うこともある。

対処法

敵は移動速度が遅いので、間合いを離しながらの攻撃が有効だ。追いつめられたときは、その横をダッシュで抜け、ふたたび距離を広げればいい。敵の攻撃を受けて主人公が地面に手をついたときは、ボタン連打（→P.17）で追撃をかわすこと。ただし、主人公が倒れている時間は、HPが少ないときほど長くなり、HPが朱Caution状態以下だと、ボタン連打をしても直後の『鉄パイプ・強』が回避しづらくなる。HPの回復はこまめに行ないたい。

なお、G・第1形態は、HPがゼロになると、鉄パイプを2回振ったあとにその場を去るが、この鉄パイプに当たったときも主人公はダメージを受けてしまう。敵のHPがゼロになるとBGMが鳴りやむので、そのときはすぐさま間合いを離すようにすること。

G・第1形態に対する各武器の攻撃力

※（　）内はその武器でG・第1形態を倒すのに必要な攻撃回数

武器		間合い		
		近い	中間	遠い
コンバットナイフ		15(34)	—	—
ハンドガン	通常	16(32)	15(34)	14(36)
	カスタム	16(32)	15(34)	14(36)
ショットガン	通常	60(9)	55(10)	51(10)
	カスタム	—	—	—
マグナム	通常	90(6)	88(6)	85(6)
	カスタム	—	—	—
火炎放射器		—	—	—
ボウガン		17(30)	17(30)	17(30)
グレネードランチャー	グレネード弾	60(9)	60(9)	—
	硫酸弾	101(5)	101(5)	—
	火炎弾	70(8)	70(8)	5(100)
スパークショット		—	—	—
サブマシンガン		8(63)	8(63)	8(63)
ガトリングガン		16(32)	16(32)	16(32)
ロケットランチャー		200(3)	200(3)	200(3)

G・第2形態……HP 700

左腕をのぞいた上半身全域にG細胞の浸食が進み、ベースとなった人間の頭とは別に脊椎付近から新しい頭部が造り出されている。それにともない内部の骨格は大きく変貌しており、巨大な右腕のツメも、手の先の骨が尖鋭化し、出し入れ可能になったものと推測される。なお、その姿から判断して、Gの脳はまったく新しいものが形成されている模様。

行動パターン

主人公に向かってひたすら歩く。①HPがゼロになる、②HPが500以下になってから約70秒経過、のいずれかでHPが一度だけ変化。①なら40ほど回復し、②なら110前後まで低下する。そのあとは動作が遅くなり、攻撃手段も力なくツメを振る(攻撃力：10)のみ。

●ツメ(攻撃力：15+15)

右腕のツメを左右に振りまわす。

●つかみ(攻撃力：5)

主人公の頭をつかんで自分の前方に移動させ、直後に『突き刺し』や『ツメ』で追撃する。

●突き刺し(攻撃力：30)

主人公の胴体めがけてツメを突き出す。

対処法

つねに敵から離れて攻撃すれば、ダメージを受けずにすむ。問題は、追いつめられたときの対応で、不用意に敵の横を通過しようとすると、まず攻撃を受けてしまう。下の写真の方法で敵の攻撃を誘い、空振りのスキに反対側へダッシュするといい。なお、主人公のHPが黄Caution以下のときは、本来なら攻撃を行なうはずの敵が、ツメを上に向けてかまえることがある。このときの敵は無防備なので、すぐさま攻撃すれば安全にダメージを与えられる。

敵に背を向けて待ち、敵が腕を振りかぶったら前方へダッシュ。

→

攻撃を回避したあと、振り向いて敵の反対側へ逃げる。

G・第2形態に対する各武器の攻撃力

※( )内はその武器でG・第2形態のHPを700からゼロにするのに必要な攻撃回数

武器		間合い 近い	中間	遠い
コンバットナイフ		18(39)	—	—
ハンドガン	通常	21(34)	20(35)	19(37)
	カスタム	21(34)	20(35)	19(37)
ショットガン	通常	70(10)	65(11)	60(12)
	カスタム	90(8)	85(9)	80(9)
マグナム	通常	90(8)	88(8)	85(9)
	カスタム	—	—	—
火炎放射器		—	—	—
ボウガン		17(42)	17(42)	17(42)
グレネードランチャー	グレネード弾	60(12)	60(12)	—
	硫酸弾	80(9)	80(9)	—
	火炎弾	100(7)	100(7)	5(140)
スパークショット		70(10)	70(10)	—
サブマシンガン		10(70)	10(70)	10(70)
ガトリングガン		18(39)	18(39)	18(39)
ロケットランチャー		300(3)	300(3)	300(3)

G・第3形態……HP 900

増殖したG細胞が下半身にまで到達し、眼球状組織が新しく左大腿部にも発生した。第2形態で生じつつあった補助腕が、通常の腕と遜色ないまでに発達をとげ、背中に大きく張り出した本来の腕は、有翼の悪魔を連想させるシルエットを作り出している。隆起した胸部には巨大な心臓があると考えられ、循環器系にも異変が起きていることがうかがえる。

行動パターン

ひたすら前進するが、間合いが離れているときは、電気機関車の上に乗り、そこから主人公めがけて降下する。HPが600以下になると(以降はHPが100減るたびに)腕を広げる「攻撃体勢」のまま移動。そのときは『連続ツメ』のみを行ない、攻撃が終わるまでは攻撃体勢を解かない。

●ツメ(攻撃力:20+20)

太い腕を最大2回振って攻撃。

●連続ツメ(攻撃力:15+15+5+5)

腕を交互に振る。攻撃体勢中のみ使用。

●両手突き(攻撃力:0)

両腕を広げ、ツメを突き出す。主人公のHPがDanger状態だと即死攻撃に変化。

対処法

G・第2形態とは異なり、敵の横(とくに左手側)を通り抜けることができる。そのため、①間合いを離してから攻撃、②ダッシュで敵の反対側に移動、という手順をくり返すのが有効。一方、敵が攻撃体勢をとっている場合は、その右手側を通り抜けたときのみ『連続ツメ』を回避できる。これで、ダメージ を受けずに敵の攻撃体勢を解くことが可能だ。なお、敵が電気機関車の上に乗ったときは、逃げたい方向を向いて待ち、風を切る音がしたと同時にダッシュをしてかわすように。

主人公のHPが残り少ないと、このポーズから即死攻撃を使ってくる。その前にHPを回復させること。

G・第3形態に対する各武器の攻撃力

※(　)内はその武器でG・第3形態を倒すのに必要な攻撃回数

武器		間合い 近い	中間	遠い
コンバットナイフ		20(45)	—	—
ハンドガン	通常	27(34)	26(35)	25(36)
	カスタム	27(34)	26(35)	25(36)
ショットガン	通常	70(13)	65(14)	60(15)
	カスタム	100(9)	95(10)	90(10)
マグナム	通常	101(9)	98(10)	95(10)
	カスタム	—	—	—
火炎放射器		—	—	—
ボウガン		19(48)	19(48)	19(48)
グレネードランチャー	グレネード弾	60(15)	60(15)	—
	硫酸弾	80(12)	80(12)	—
	火炎弾	101(9)	101(9)	5(180)
スパークショット		80(12)	80(12)	—
サブマシンガン		12(75)	12(75)	12(75)
ガトリングガン		20(45)	20(45)	20(45)
ロケットランチャー		400(3)	400(3)	400(3)

G・第4形態(変形後)

G細胞の増殖にともない進行するGの形態変化は、生命危機に即応した超回復によっても引き起こされる。この段階では、2足歩行をやめ獣型になることで、人型では実現しえない高い運動性を獲得した。頭部と一体をなす胸部の大アゴは、食物摂取をより活発に行なうためのものと考えられ、体格に比例してエネルギー需要が高まっていることを裏づけている。

G・第4形態(変形前・変形後)に対する各武器の攻撃力

※(　)内はその武器でG・第4形態(変形前・変形後)を倒すのに必要な攻撃回数

武器		間合い(変形前) 近い	間合い(変形前) 中間	間合い(変形前) 遠い	間合い(変形後) 近い	間合い(変形後) 中間	間合い(変形後) 遠い
コンバットナイフ		20(20)	—	—	20(35)	—	—
ハンドガン	通常	29(14)	28(15)	27(15)	29(25)	28(25)	27(26)
	カスタム	29(14)	28(15)	27(15)	28(25)	28(25)	27(26)
ショットガン	通常	70(6)	65(7)	60(7)	70(10)	65(11)	60(12)
	カスタム	100(4)	95(5)	90(5)	100(7)	95(8)	90(8)
マグナム	通常	101(4)	98(5)	95(5)	101(7)	98(8)	95(8)
	カスタム	120(4)	120(4)	120(4)	120(6)	120(6)	120(6)
火炎放射器		5(80)	5(80)	—	5(140)	5(140)	—
ボウガン		19(22)	19(22)	19(22)	19(37)	19(37)	19(37)
グレネードランチャー	グレネード弾	90(5)	90(5)	—	100(7)	100(7)	—
	硫酸弾	60(7)	60(7)	—	70(10)	70(10)	—
	火炎弾	70(6)	70(6)	5(80)	80(9)	80(9)	5(140)
スパークショット		60(7)	60(7)	—	70(10)	70(10)	—
サブマシンガン		9(45)	9(45)	9(45)	9(78)	9(78)	9(78)
ガトリングガン		20(20)	20(20)	20(20)	17(42)	17(42)	17(42)
ロケットランチャー		301(2)	301(2)	301(2)	300(3)	300(3)	300(3)

G・第4形態

変形前・・・・
HP 400

変形後・・・・
HP 700

G・第4形態のHPは、変形前後で個別に設定されており、変形前に与えたダメージが変形後との戦いに持ち越されることはない。武器への耐久力は、グレネードランチャーの各弾薬、スパークショットなどをのぞけば、変形前後で共通。

G・第4形態(変形前)

第3形態に酷似した外観を持つものの、胸部の形状などに微妙なちがいが見られる。一定量のダメージを受けると獣型に変形するが、これはG細胞が全身に行きわたり、2足歩行型での形態進化に限界が見えてきたためと思われる。

行動パターン

変形前

攻撃体勢中のG・第3形態と同様、主人公が接近すると攻撃を行ない、それが当たったときはおたけびをあげる。ただし、間合いが離れても、G・第3形態のように跳んで移動することはない。通常の移動速度はG・第3形態よりも増している。

●ツメ(攻撃力:15+15)

広げた腕を左右に振って攻撃。射程は長め。

変形後

巨体ながら動作がすばやく、ときには周囲の足場に跳び乗るなど、緩急おりまぜた攻めを展開する。攻撃の種類が多いうえに、攻撃力も総じて高め。

●ツメ(攻撃力:20)

いずれかの前脚を左右に振って攻撃。

●体当たり(攻撃力:20)

キバをかまえ、すばやく突進。主人公との間合いが大きく離れたときに行なうことが多い。

●跳びかみつき(攻撃力:15)

足場や壁に跳びうつる過程で攻撃。そのまま降下して『ふみつけ』を行なうこともある。

●ふみつけ(攻撃力:30)

主人公に向かって飛び降りながら攻撃。足場や壁に乗っている状態か、または『跳びかみつき』を行なった直後の状態から仕掛けてくる。

●かみくだき(攻撃力:70〜100)

巨大な口で主人公をくわえ、左右に振りまわしたあとに投げ捨てる。『ツメ』や『ふみつけ』からの追撃として使ってくることが多い。主人公のHPが多いときほど、攻撃力が高くなる。

対処法

変形前

行き止まりがないので、間合いを離して攻撃さえしていれば、無傷で倒すことが可能だ。ぶつからないようにダッシュすると、攻撃を食らわずに敵の横(とくに右手側)を通り抜けられることも覚えておきたい。

間合いを離していれば、敵の攻撃を受けることはない。攻撃しては間合いを離す、ヒット&アウェイで戦うこと。

変形後

敵の動きがすばやく、照準を合わせるのがむずかしい。敵の動きが止まった(または遅くなった)瞬間を狙ってダメージを与えていきたい。

狙い目は、敵が足場に乗ったとき。すぐさま上段攻撃を行なえば、確実にダメージを与えられる。ただし、足場に乗った直後に攻撃しないと、敵が逃げてしまったり、攻撃前後のスキに攻めこまれることもある。そのほか、敵が『ふみつけ』や『かみくだき』を空振りしたときも攻撃のチャンスだ。『体当たり』にいたっては、回避に失敗したときでも攻撃を当てられるので、覚えておきたい。

なお、HPはつねにFine状態を維持しておくこと。黄Caution以下だと『かみくだき』を受けるだけでHPがつきてしまう場合があるからだ。

敵が足場の上に乗ったら、すぐに上段攻撃を行なう。間合いを少し離してから撃つと当てやすい。

敵が2〜3回跳んだあとは『ふみつけ』をしてくるので、その前に攻撃をやめてダッシュで回避。

『体当たり』は攻撃範囲が広いため、うまく逃げないと、回避することができない。

しかし、直後に敵が背を見せて止まる。そのスキに最低でも1回は攻撃を当てることが可能だ。

G・第5形態

第4形態で食物を大量摂取したことを反映して、身体の質量・体積がかつてないほどに増大している。4本あった腕は触手に変形し、せまい場所にも器用に侵入する軟体動物のような身体を得るに至った。体表を覆う未消化物質には人型の肉塊も見てとれ、研究所のゾンビたちをエネルギー源として取りこんでいたことがわかる。

戦闘開始と同時に主人公を180度回転させて、壁までダッシュする。

あとは武器を連射。性能の高い武器なら、これだけで敵を倒せる。

G・第5形態に対する各武器の攻撃力

※(　)内はその武器でG・第5形態を倒すのに必要な攻撃回数

武器		間合い		
		近い	中間	遠い
コンバットナイフ		15(40)	—	—
ハンドガン	通常	17(36)	16(38)	15(40)
	カスタム	17(36)	16(38)	15(40)
ショットガン	通常	50(12)	48(13)	45(14)
	カスタム	70(9)	68(9)	65(10)
マグナム	通常	75(8)	73(9)	70(9)
	カスタム	100(6)	100(6)	100(6)
火炎放射器		5(120)	5(120)	—
ボウガン		20(30)	20(30)	20(30)
グレネードランチャー	グレネード弾	80(8)	80(8)	—
	硫酸弾	70(9)	70(9)	—
	火炎弾	70(9)	70(9)	5(120)
スパークショット		60(10)	60(10)	—
サブマシンガン		10(60)	10(60)	10(60)
ガトリングガン		17(36)	17(36)	17(36)
ロケットランチャー		200(3)	200(3)	200(3)

行動パターン

巨大な触手を壁に伸ばして、じりじりと主人公に接近してくる。ただし、触手を壁から離しているときは、身体が少しずつ後退していく。

●触手(攻撃力：本文参照)

身体から触手を4本出して振りまわす。左右に振って主人公を壁にたたきつける場合と、上下に振って主人公の頭部を攻撃する場合がある。攻撃力はどちらも15だが、後者の攻撃で地面に手をついた主人公に追撃した場合のみ10になる。

●かみつき(攻撃力：40)

するどいキバで攻撃。射程が短いので、主人公が接近していなければ仕掛けてこない。『触手』で主人公を引き寄せてから行なうこともある。

対処法

後方の壁まで下がってから、手持ちの武器で一番強力なものを連発するといい。マグナムや硫酸弾なら、敵の攻撃が届く前に倒すことも可能だ。敵の攻撃は部屋のスミにいると回避しやすいが、戦闘に制限時間があるので、回避よりも攻撃を優先させたほうが得策。なお、G・第5形態は、HPをゼロにしても、さらにもう1発攻撃を当てるまでは倒れない。

CHAPTER 3

STANDARD ROUTE GUIDE

標準ルート攻略

本章の見かた

標準ルート攻略とは？

この章では、本書スタッフが作成した「標準ルート」にもとづいた攻略法を、4シナリオぶんまとめて紹介している。標準ルートとは、ゲームに登場する全アイテムがもっとも効率のいい順序で入手＆使用でき、すべてのイベントをこなすことが可能で、さらに敵との戦闘ができるかぎり少なくなるように設定されたもの。過不足なくシナリオを楽しむのに最適なルートとなっているので、はじめてプレイする場合は、これに沿って行動するといい。ただし前述のとおり、標準ルートでは全アイテムの入手を前提にしているため、インクリボン、弾薬、回復用アイテムの入手をひかえたりすれば、より短い時間でエンディングにたどり着くことも可能だ。それに関しては最短ルート攻略（→P.193）を参照してほしい。

なお、本書のマップナンバーは、基本的にレオン表の標準ルートの攻略順に準じている。

各シナリオのシンボルカラーについて

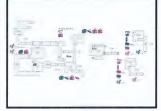
本書では、各種項目を、対応するシナリオ別に以下のカラーで着色している。

- ……レオン表
- ……レオン裏
- ……クレア表
- ……クレア裏

※とくに着色されていない場合（黒の場合）は、その項目で対象とされているシナリオすべてに対応しているということ。

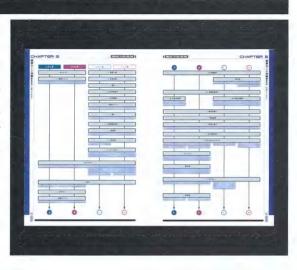
MONSTER MAP&ITEM MAP

MONSTER MAP

そのエリアで、どんな敵がどの位置にいるかを、アイコン（→P.62）で記したもの。基本的には、表プレイ（レオン表＋クレア表）で1枚、裏プレイ（レオン裏＋クレア裏）で1枚のマップにまとめてあり、特定のシナリオでのみ出現する敵に関しては、そのシナリオのシンボルカラーで着色してある。なお、部屋や通路に書かれた番号は、部屋別攻略（→P.61）のマップ番号に対応したもの。タイプライター（セーブポイント）およびアイテムボックスの位置も、このマップに併記してある。

ITEM MAP

そのエリアで、どのようなアイテムが入手できるかを、アイコン（→P.62）と文字で記したもの。基本的には、表プレイ（レオン表＋クレア表）で1枚、裏プレイ（レオン裏＋クレア裏）で1枚のマップにまとめてあり、特定のシナリオでのみ出現するアイテムに関しては、そのシナリオのシンボルカラーで着色してある。入手アイテムが多い警察署1～2Fだけは、4シナリオ個別にマップを用意しておいた。なお、ITEM MAPは、あくまでも各部屋（または通路）で入手できるアイテム名だけを表わしたもので、具体的に室内のどの位置に各アイテムがあるかは、部屋別攻略（→P.61）の立体図を参照のこと。

標準ルート攻略CHART

標準ルート攻略を行なうには、どのような順序で部屋をまわっていけばいいかを、4シナリオをリンクさせたフローチャート形式でまとめたもの。マップ名のほか、その場所でキャラクターが行なうべき必要最小限の行動——キーアイテムの入手と使用、武器と地図の入手、仕掛けの操作、その場所へ移動するために必要なアイテム、Gなどとの戦闘も併記しているので、プレイ時の早見表として活用してほしい。

部屋別攻略

E
そのモンスターが㉒警察署・図書室でゾンビ侵入イベント(→P. 184)が発生したあとに出現することを表わす。

マップ番号&マップ名
これらは、MONSTER MAP、ITEM MAP、そして標準ルート攻略CHARTでのマップ番号&マップ名に対応している。

部屋の位置
その部屋(または通路)がエリア内のどの位置にあるかを、色を変えて示してある。

解説文
文頭に表記したシナリオ名は、解説文がそのシナリオに対応しているという意味。なお、文中で「署内回覧」のように「」で囲んでいるものはファイル名、『跳びツメ』のように『』で囲んでいるものは敵の攻撃名であることを表わす。

⑬1F西側廊下

レオン表	クレア表	レオン裏	クレア裏
リッカー(回避/難) Eゾンビ×6(回避/難)		Eゾンビ×6(回避/難) (E+クラブのカギ入手後)ゾンビ×3(回避/難)	

レオン表 クレア表 血だまりに近づくと、天井からリッカーが落ちてくる。ショットガンなら水平攻撃だけで倒せるが、ボウガンの場合は通常は下段攻撃、リッカーが『跳びツメ』を仕掛けてきたら水平攻撃と撃ちわける必要がある手持ちの銃器がハンドガンしかないときは、この場はダッシュで逃げて、つぎに通るときにショットガンやグレネードランチャー+硫酸弾で倒したほうが安全だ

レオン表 クレア表 レオン裏 クレア裏 表プレイでの電気コードの使いかたしだいでは、㉒図書室でのゾンビ侵入イベント後に6体のゾンビが出現する(→P.184)。そのすべてをダッシュで避けきるのはむずかしいので、ゾンビ出現後にここを通りかかったときは全力で戦うこと。

対応シナリオ&敵出現数
その部屋(または通路)にくることができるシナリオの種類と、そのさいに出現する敵の種類&数。たとえばこのマップ(⑬1F西側通路)なら、すべてのシナリオでくることが可能、レオン表とクレア表では最初からリッカーが出現、レオン裏とクレア裏では特定の状況でのみ敵が出現……ということがわかる。

部屋の立体図
その部屋(または通路)の拡大マップ。ⒶⒷといったアルファベットの記号は、本文中のものと対応している。また、図中のアイコン(→P.62)およびアイテム名の横には、以下のマークによって、入手できるシナリオを示してある。

- 表 ……………レオン表
- 表 ……………クレア表
- 裏 ……………レオン裏
- 裏 ……………クレア裏
- 共 …………そのマップへ行くことができる、すべてのシナリオで入手可能

敵回避の難易度
戦わずにダッシュなどで敵を避けることができるかどうかを、以下の3段階で表記している。

- 易 ……比較的簡単に避けられる。
- 難 ……慣れれば避けられるが、銃器で倒したほうが安全。
- 不可 …武器を使わなければ無傷では先に進めない。

アイコンINDEX

MONSTER

 ゾンビ

 はいずりゾンビ&腹ばいゾンビ

 ゾンビ改

 ゾンビ犬

 大クモ

 カラス

 モスの幼虫

 モス・ジャイアント

 イビー

 ラージ・ローチ

 リッカー

 リッカー改

 アリゲーター

 Gの腕

 G成体

 G・第1形態

 G・第2形態

 G・第3形態

 G・第4形態

※タイラントとG・第5形態の出現位置は、プレイヤーの楽しみを奪わないためにあえて割愛した。

ITEM

 ハンドガンの弾

 ショットガンの弾

 マグナムの弾

 ボウガンの矢

 グレネード弾

 硫酸弾

 火炎弾

 救急スプレー

グリーンハーブ

 レッドハーブ

ブルーハーブ

 インクリボン

 小さなカギ

 スペードのカギ

 ダイヤのカギ

 ハートのカギ

 クラブのカギ

 ファイル

 マップ

※警察署のカギについて

警察署のカギにはスペード、ダイヤ、ハート、クラブの4種類があり、それぞれ開けることのできる扉が異なる。本書では、警察署のITEM MAP上で(→P.76～83、108～109)、警察署のカギを使わなければ開かない扉の横に、ゲーム中のカギに対応したマークを併記してある。

その他

 タイプライター(セーブポイント)

アイテムボックス

STANDARD ROUTE GUIDE

市街地

——まったく、運のない坊やだぜ。

ケンド銃砲店の店主ロバート・ケンドは、今しがた彼の店に入ってきた青年の、はち切れんばかりの若さに満ちた逞しい背中を目で追った。

ラクーン市警に着任したばかりだというその警官は、街を徘徊するゾンビの群れを目の当たりにしたショックからまだ立ち直りきってはいないのだろう。だが、その身体にみなぎる活力は、この狂気と絶望に覆い尽くされた状況下にあっても、いささかも損なわれておらぬように店主には見えた。

——しかしな。このラクーンは今じゃ死者の街だ。誰も生き延びられやしない。誰も……ちくしょう！　俺はいつからバーカーやらキングやらのペーパーバックの世界に入りこんじまったんだ？

彼にとって唯一安全な場所である銃砲店の入口を

銃砲店の惨劇

守りながら、ロバートは手にしたショットガン・レミントンM1100－Pの銃把を指が白くなるまで握りしめている自分に気づいた。

一体いつまでここで、長い悪夢からの目覚めを待たなければならないのか？　ショットシェルはもう残り少ない。若い警官の手にしたH&K VP70程度では、あの呪わしい亡者どもの動きを止めることすら難しいだろう。ヤツらは心臓に9mm弾を一発撃ち込んだぐらいでは死なないのだ。スプラッタームービーさながらに、頭をきれいに吹っ飛ばしてやらなければ……。

職業柄、銃の詳細なスペックが勝手に頭に浮かんできて、ロバートは肩をすくめて苦笑した。なまじ知っていると気苦労が多いものだ。せめて先日S.T.A.R.S.の友人バリーに納入した、特注品のデザートイーグルがまだ手元にあったなら気が休まるのだが……あの50口径AE弾なら象だって殺せる。

ふと、分厚いディスプレイ・ウィンドウの向こう側で何かが動いたように見えた。ロバートは目を細め、ガラス越しに街路の闇をのぞき込む。

白く膨れた指が、そこに蠢いていた。外皮がただれて垂れ下がり、その内側に赤黒く生々しい腐肉をのぞかせた死者の指——それが一瞬には数え切れぬほど、外界と店とを隔てる強化ガラスに押し当てられた。

生者の血肉への渇望に、白く濁った眼球を見開いた死者たちがロバートをのぞき見ていた。そこに見知った顔を認め、彼の背筋に電極を押しつけられたような怖気が疾る。数件隣りにあるアルカス洋服店の親父が、青白くただれた頬を押しつけて彼を凝視していたのだ。つい何日か前に、一緒に酒場へと繰り出したばかりだというのに。

ロバートの喉から汽笛のような悲鳴が漏れるのと、殺到する死者たちの圧力でウィンドウが砕け散ったのはほぼ同時であった。

ガラス片で身体を切り裂かれながらも、痛みを感じることのないゾンビの群れは一斉にロバートへと飛びかかった。凄まじい力でつかみかかられ、彼は銃口を向ける暇さえなく床に引き倒される。苦しまぎれに発射した散弾は虚しく空気を引き裂いた。

恐怖で声帯が痙攣し、もはや声を上げることさえできない。腹に食いついた亡者が自分の腸を引きずり出し、頬張っている眼前の光景が彼には別の世界の出来事のように感じられた。痛覚も、そして現実感も麻痺している。笑い出してしまいそうだった。頬肉と耳もかじり取られている。食い破られた喉からは、真っ赤な血が噴水のように飛び散っていた。彼は笑いを噛み殺して思う。これは夢、夢なんだ……。

「何てこった……クソッ！」

若い警官——レオンが叫ぶ悲痛な悪態と、つづけざまに鳴り響く銃声が、ロバート・ケンドがこの世で最後に耳にした音だった。そして、彼の意識は深い闇に飲まれた。二度と覚めることのない永久の眠りに。決して明けぬ漆黒の夜に——。

MONSTER MAP

【市街地】モンスター

レオン表 LEON S.KENNEDY'S 1st STORY

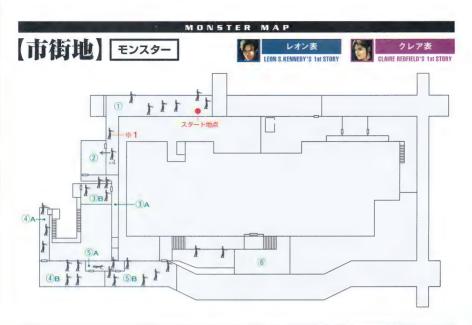
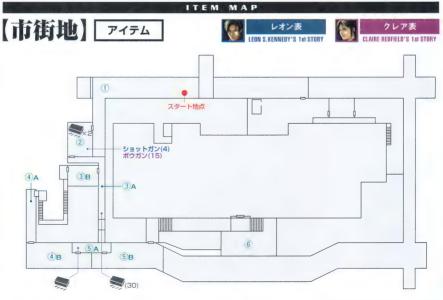
クレア表 CLAIRE REDFIELD'S 1st STORY

①
スタート地点
※1
②
×4
③B
③A
④A
⑤A
④B
⑤B
⑥

ITEM MAP

【市街地】アイテム

レオン表 LEON S.KENNEDY'S 1st STORY

クレア表 CLAIRE REDFIELD'S 1st STORY

MAPLIST

- ① 商店街西
- ② ガンショップ
- ③A 路地裏
- ③B バスケットコート
- ④A 広告塔
- ④B カフェテリア前
- ⑤A バス
- ⑤B 南側通用門
- ⑥ 警察署正面玄関
- ⑦ 商店街東
- ⑧ 北側駐車場

※注1、2）ここへくるまでにゾンビ×6を倒していれば、このゾンビは出現しない。

MONSTER MAP

【市街地】モンスター

レオン裏 LEON S.KENNEDY'S 2nd STORY
クレア裏 CLAIRE REDFIELD'S 2nd STORY

ITEM MAP

【市街地】アイテム

レオン裏 LEON S.KENNEDY'S 2nd STORY
クレア裏 CLAIRE REDFIELD'S 2nd STORY

MONSTER

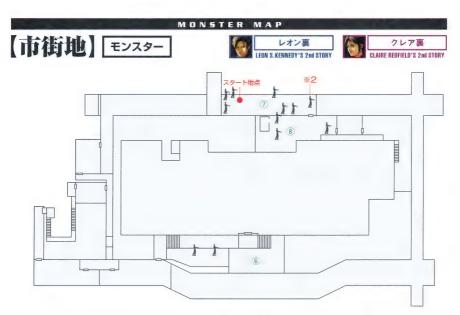
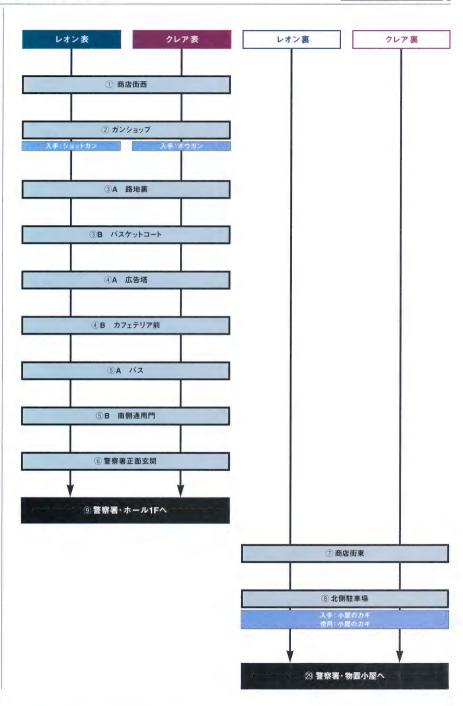
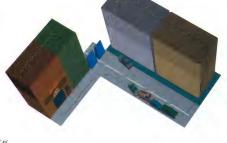
 ゾンビ
 はいずりゾンビ

ITEM

ハンドガンの弾

レオン表
クレア表
レオン裏
クレア裏
① 商店街西
② ガンショップ
入手：ショットガン
入手：ボウガン
③A 路地裏
③B バスケットコート
④A 広告塔
④B カフェテリア前
⑤A バス
⑤B 南側通用門
⑥ 警察署正面玄関
⑨ 警察署・ホール1Fへ
⑦ 商店街東
⑧ 北側駐車場
入手：小屋のカギ
使用：小屋のカギ
㉙ 警察署・物置小屋へ

①商店街西

レオン表	クレア表
ゾンビ×6(回避/易)	

レオン表 クレア表 スタート直後からゾンビの集団が待ちかまえている。だが、この時点でレオン(またはクレア)が所持しているのはコンバットナイフとハンドガンだけ。そのうえハンドガンは予備の弾がまったくない状態なので、全員を倒そうと撃っていると、あっという間に弾が切れてしまう。さいわい、ゾンビたちは密集していない。スキ間を一気に走り抜けるのだ。

写真の位置にゾンビがいる場合は壁に沿ってダッシュすればいい。

②ガンショップ

レオン表	クレア表
ゾンビ×4(回避/難　※主人の死体から武器を入手する場合)	

レオン表 クレア表 奥の扉からバスケットコートへ行こうとするか、店内南側にあるカウンターのⒶ地点から右へ移動すると、店にゾンビが侵入してきて、ガンショップの主人は殺されてしまう。そのまま逃げてしまってもいいが、彼の死体を調べると、レオンならショットガン、クレアならボウガンが手に入る。早めに強力な武器を入手したい人は拾っておくといい。

ここではハンドガンの弾(15)をふたつ入手することが可能。忘れずに取っておくべし。

③路地裏～バスケットコート

レオン表	クレア表
ゾンビ×4(回避／不可)	ゾンビ×4(回避／難)

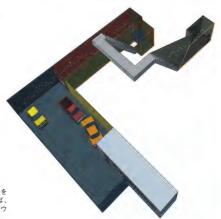
レオン表 クレア表 はじめは、バスケットコートへの扉が閉まっているが、路地裏のつきあたりにあるガンショップの車へ向かうと、ゾンビが扉を開けて襲いかかってくる。ガンショップの車でハンドガンの弾を取ったあとに引き返し、ハンドガンで手前の3体を倒してからバスケットコートへ入ること。奥にいる4体目は、ダッシュを使えば簡単に避けることが可能だ。

ゾンビ2体に対して、あらかじめ金網越しに弾を撃ちこんでおくのもひとつの手。

④広告塔～カフェテリア前

レオン表	クレア表
【広告塔】ゾンビ×3(回避／難) 【カフェテリア前】ゾンビ×4(回避／易)	

レオン表 クレア表 階段の下にあるゴミ箱を乗り越えると、女ゾンビが待ち受けている。通常は着地後にすばやくダッシュで逃げれば問題ないが、たまに着地と同時に襲いかかってくる場合がある。ゴミ箱の上から下段攻撃(方向キーを⇩に入れながら撃つ)でダウンさせてから着地すれば安全だ。その先にいるカフェテリア前のゾンビの集団は無視して走り抜けること。

この位置で方向キーを⇩に入れつつ撃てば、女ゾンビを簡単にダウンさせることが可能。

⑤バス～南側通用門

レオン表	クレア表
【バス】ゾンビ×2(回避／不可) 【南側通用門】ゾンビ×6(回避／易)	

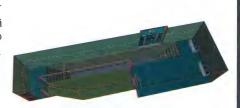
レオン表 クレア表 バスのなかにいる2体のゾンビのうち、手前のはいずりゾンビはわざとつかまり、頭をつぶす(レオンは頭を踏みつぶす、クレアは頭を蹴り飛ばす)。奥にいるゾンビはハンドガンを2～3発撃ちこんでダウンさせ、そのスキに走り抜ける。バスを降りたあとにいるゾンビの集団もダッシュで回避することが可能。蛇行せずにまっすぐ走るのがコツだ。

バスを降りたら、そのまま左回転で写真の方向を向いてダッシュせよ。

⑥警察署正面玄関

レオン表	クレア表	レオン裏	クレア裏
ゾンビ×2(回避／易)　※ブラッドゾンビ出現時(→P.234)は消滅			

レオン表 クレア表 レオン裏 クレア裏 この区画は公園になっている地上部分と、地下の吹き抜け通路のふたつにわかれている。地上部分にはゾンビがいるので、地下の吹き抜け通路を通って戦闘を回避すべし。なお、ここから⑤南側通用門へ行くことはできない。また、表プレイのこの時点で条件(→P.234)を満たしていれば、吹き抜け通路にブラッドゾンビが出現する。

地下の吹き抜け通路には、通常は敵が出現しないので安全に通れる。

⑦商店街東

レオン裏	クレア裏
ゾンビ×6(回避/易)	

レオン裏 クレア裏 スタート直後のレオンおよびクレアの所持品は、①商店街西の時点とまったく同じ。武器を使って応戦していてはキリがないので、⑧北側駐車場までダッシュすること。はじめは道の中央をまっすぐ走り、1体目の横をすり抜けたら道の北側(画面奥)に沿って直進、3体目を避けたら道を右斜め(画面手前)に横切るように走れば、ゾンビにつかまらずにすむ。

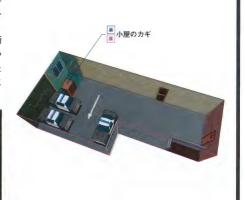
ハンドガンの弾数にはかぎりがある。戦わずにダッシュで避けろ。

⑧北側駐車場

レオン裏	クレア裏
ゾンビ×3(回避/易)	

レオン裏 クレア裏 警察署のなかへは㉙物置小屋から入るのだが、その扉にはカギがかけられている。まずは西側の守衛ボックスへ行き、小屋のカギを取ってくること。ちなみに、守衛ボックスへ行くときには、2体のゾンビのあいだを走り抜けるといい。そうすれば、ゾンビたちが南側へ固まり、物置小屋へ向かうときに北側(画面では右側)をすり抜けやすくなる。

守衛ボックスへ行くときは2体のゾンビのあいだを、帰りは右側を走り抜けるといい。

AREA 2

STANDARD ROUTE GUIDE
警察署

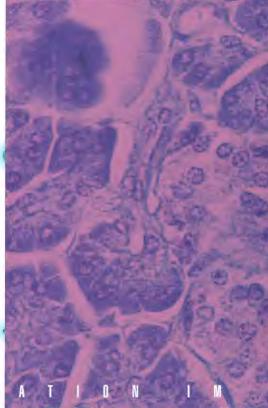
シェリーはいつもひとりだった。

誰もいない、広いばかりの薄寒い家。パパとママは毎日のように工場に泊まり込んで、夢中で何かを研究している。シェリーのことなんか忘れてしまったように。だから彼女はひとりで、たっぷり買い込んであるフローズン・フードをレンジに放り込んで食べる。ひとりで、ひとこともしゃべらずに。シェリーはそういった食べ物が大嫌いだったけれど、それがなくなればパパとママが帰ってくると思ってちゃんと食べつづけた。

『でも、冷凍庫が空になった日にも、ふたりは帰ってこなかった。代わりにママから電話があって、"警察署へ行け"って。何かあったのって訊いても、ママは教えてくれなかった。イライラして、怒って、突然涙声になって……"急いで家を出なさい"って怒鳴って、ガチャンって切れちゃった』

ときどきシェリーは心の中の自分と話す。そうしないと、自分が本当にそこにいるのか判らなくなってしまいそうだから。学校でも、彼女はひとりだった。ラクーンに移ってきて、それまでの友だちと遠く離れてしまったから。シェリーは新しい友だちを作るのがあんまり得意ではなかったし、ラクーンの学校に通う子供たちの親はほとんどがアンブレラか、取り引きのある会社に勤めていたのだけど、偉い研究員であるはずのパパとママをなぜだか恐がったり、煙たがっていたから、学校のみんなも何となくシェリーを避けているように思えた。

『だから、警察署へもひとりで行ったの。いつまで待ってもバスがこないから、歩いて……そんなに遠くなかったもの。でも、町の様子は変だった。人通りが全然なくて、ときどきお店の中から苦しそうな声が聞こえたりして……そのうち、あたりが暗くなると、うなってばかりいる気味の悪い人たちが道に出てきたわ。私、テレビで見たことがあったの。ゾンビっていって、人間を食べちゃう怖いモンスターなのよ。私、見つからないように隠れながら、警察署まで走ったわ』

シェリーはいつの頃からか、逃げるのが得意になっていた。いや、逃げることしかできなくなっていた、と言ったほうが正しいのかも知れない。彼女は寂しがりだったけれど、それ以上に臆病だった。たまに帰ってきたパパやママに話しかけても、ふたりは研究についての意見を交わし合うばかりで、シェリーのことは目に入っていないように見えた。だから彼女は

甘えることもしなくなった。甘えて拒絶されるぐらいなら、最初からそこにいないように振る舞ったほうが傷つかずに済むから。自分から積極的に他人と関わろうともしなくなった。逃げてしまったほうが楽だから。誰にも気にかけられていないんだって、気づいてしまいたくないから。臆病なもうひとりのシェリーが、いつも彼女の心の扉を内側から閉ざしてしまうのだった。

『警察署の中にもゾンビがいっぱいいたわ。お巡りさんの服を着たゾンビもいて、すごく怖かった……でも、身体が大きい大人には通れない場所があちこちにあったから、捕まらないように逃げまわれたの。逃げるのも、隠れるのも、得意だったし』

本当は甘えたかった。パパやママに、同じ年頃の子供がするように思いきりわがままを言ってみたかった。"私たちはおまえを愛しているんだよ"と言われて、抱き締めてもらいたかった。誰かが自分に気づいているんだって、シェリーははっきり確かめたかった。ただ、その勇気がないだけなのだ。

『ママはやっぱりいなかった……でもね、どこかからパパの声が聞こえたような気がしたの。それで、隠れるのをやめてパパを探してみた。そしたらね、暗がりの中から大きなひとつ目が私を見てたの。怖くなって、また逃げた……誰か女の人の声が聞こえたけど、ママの声じゃなかったし——ゾンビかも知れないでしょ？』

嘘だ。本当は、ひとつ目の怪物よりも、人と関わるほうが怖いのだ。心を開いて、拒絶されたらどうしようって思っているのだ。そう、シェリーは——私は判ってる。さっきから大人ぶって、こんな時でもひとりで大丈夫なふりをしているのは、心の中の臆病な、もうひとりのシェリーなんだって。

『あっ。また誰かきたよ。追っかけてきたんだ。早く逃げなくちゃ。だって怖いよ。早く逃げようよ。早く、早く……』

「待って！　落ち着いて。私はゾンビじゃないわ」

腕をつかんだ、その女の人の手は温かかった。碧い瞳が優しく私を見ていた。その人は、私に気づいているんだ。ちっぽけなシェリーに。

「もう大丈夫よ」

その人は私を抱き締めてくれた。私は泣いた。勇気をふりしぼって——。

ひとりぼっちのシェリー

AGE STOR

【警察署1F】モンスター

ITEM MAP

【警察署1F】アイテム

MAPLIST

- ⑨ ホール1F
- ⑩ 受付
- ⑪ 1Fロビー
- ⑫ 東側オフィス
- ⑬ 1F西側廊下
- ⑭A 会議室前廊下
- ⑭B 作戦会議室
- ⑮ 暗室前廊下
- ⑯ 写真暗室
- ⑳ 資料室
- ㉘ 北東広場
- ㉙ 物置小屋
- ㉛ 非常階段
- ㉜ コの字廊下
- ㉝A 被疑者確認室
- ㉝B 取調室
- ㉞ 押収物倉庫
- ㉟ 西側オフィス
- ㊳ 1F東側廊下
- ㊾ 宿直室
- ㊿ プレスルーム

MONSTER

 ゾンビ
 腹ばいゾンビ
 リッカー

ITEM

 ハンドガンの弾
ショットガンの弾
 ボウガンの矢
 硫酸弾

 救急スプレー
 グリーンハーブ
レッドハーブ
 インクリボン

小さなカギ　スペードのカギ　ハートのカギ　File ファイル

 マップ

※注1)ゾンビ侵入イベントが発生した場合、　内の場所にゾンビが出現する。配置についてはP.185を参照。ただし、西側シャッターを閉めていれば、この場所にゾンビが侵入することはない。

※注2)ゾンビ侵入イベントが発生した場合、　内の場所にゾンビが出現する。配置についてはP.185を参照。ただし、東側シャッターを閉めていれば、この場所にゾンビが侵入することはない。

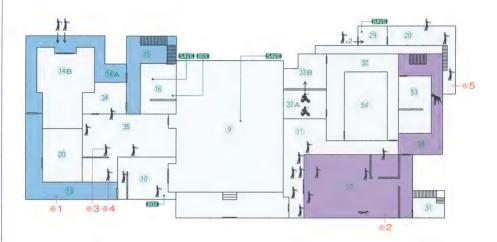
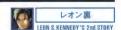
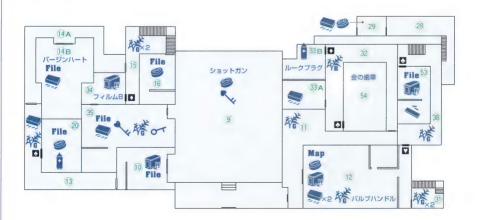
♠……スペードのカギで開く扉　♦……ダイヤのカギで開く扉

♥……ハートのカギで開く扉　♣……クラブのカギで開く扉

ITEM MAP

【警察署1F】アイテム

MONSTER MAP

【警察署1F】モンスター

レオン裏
LEON S.KENNEDY'S 2nd STORY

クレア裏
CLAIRE REDFIELD'S 2nd STORY

ITEM MAP

【警察署1F】アイテム

レオン裏
LEON S.KENNEDY'S 2nd STORY

MAPLIST

⑨ ホール1F
⑩ 受付
⑪ 1Fロビー
⑫ 東側オフィス
⑬ 1F西側廊下
⑭A 会議室前廊下
⑭B 作戦会議室
⑮ 暗室前廊下
⑯ 写真暗室
⑳ 資料室
㉘ 北東広場
㉙ 物置小屋
㉛ 非常階段
㉜ コの字廊下
㉝A 被疑者確認室
㉝B 取調室
㉞ 押収物倉庫
㉟ 西側オフィス
㊳ 1F東側廊下
53 宿直室
54 プレスルーム

MONSTER

ゾンビ
腹ばいゾンビ
ゾンビ犬
リッカー

ITEM

ハンドガンの弾
ショットガンの弾
マグナムの弾
ボウガンの矢
硫酸弾
救急スプレー
グリーンハーブ
レッドハーブ
インクリボン
小さなカギ
スペードのカギ
ハートのカギ
File ファイル
Map マップ

※注1)ゾンビ侵入イベントが発生した場合、■内の場所にゾンビが出現する。配置についてはP.185を参照。ただし、表プレイで東側シャッターを閉めていれば、この場所にゾンビが侵入することはない。
※注2)ゾンビ侵入イベントが発生した場合、■内の場所にゾンビが出現する。配置についてはP.185を参照。ただし、表プレイで西側シャッターを閉めていれば、この場所にゾンビが侵入することはない。
※注3)表プレイでマービンを倒していると出現。
※注4)表プレイでマービンを倒していない場合は、マービンのまま。
※注5)階段を上るとゾンビが復活。配置は表プレイ時の同所と同じ。

♠……スペードのカギで開く扉　◆……ダイヤのカギで開く扉
♥……ハートのカギで開く扉　♣……クラブのカギで開く扉

ITEM MAP

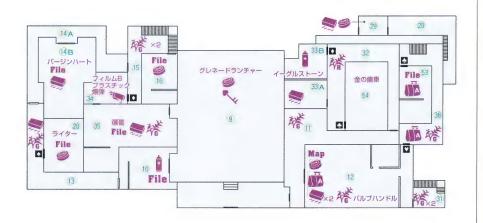
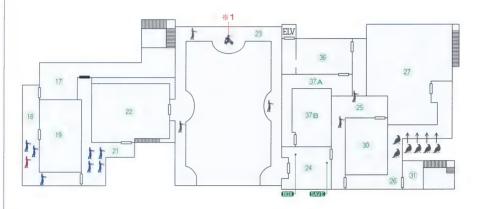
【警察署1F】アイテム

クレア裏
CLAIRE REDFIELD'S 2nd STORY

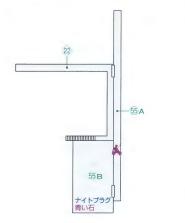
MONSTER MAP

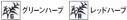
【警察署2F】モンスター

ITEM MAP

【警察署2F】アイテム

レオン表
LEON S.KENNEDY'S 1st STORY

MONSTER & ITEM MAP

【警察署3F】

MAPLIST

17 石像の廊下
18 2F西側廊下
19 S.T.A.R.S.オフィス
21 2Fロビー
22 図書室
23 ホール2F
24 待合室
25 美術室前廊下
26 2F東側廊下
27 屋上
30 美術室
31 非常階段
36 署長室
37A 署長室廊下
37B 署長室倉庫
55A ホール3F
55B 時計台

MONSTER

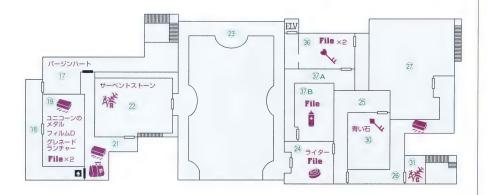
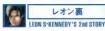
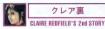
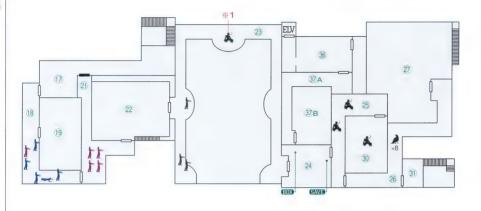
ITEM

File ファイル

※注1）クラブのカギ取得後に出現。
♠……スペードのカギで開く扉

ITEM MAP

【警察署2F】

アイテム

【警察署2F】モンスター

ITEM MAP

【警察署2F】アイテム

MONSTER & ITEM MAP

【警察署3F】モンスター アイテム

レオン裏
LEON S•KENNEDY'S 2nd STORY

クレア裏
CLAIRE REDFIELD'S 2nd STORY

MAPLIST

⑰ 石像の廊下
⑱ 2F西側廊下
19 S.T.A.R.S.オフィス
㉑ 2Fロビー
㉒ 図書室
㉓ ホール2F
㉔ 待合室
㉕ 美術室前廊下
㉖ 2F東側廊下
㉗ 屋上
㉚ 美術室
㉛ 非常階段
㊱ 署長室
㊲A 署長室廊下
㊲B 署長室倉庫
55A ホール3F
55B 時計台

MONSTER

ゾンビ

カラス

リッカー

ITEM

ハンドガンの弾　ショットガンの弾

グリーンハーブ　レッドハーブ

インクリボン　小さなカギ

ダイヤのカギ　ハートのカギ

ファイル

※注1)クラブのカギ取得後に出現。

ITEM MAP

【警察署2F】アイテム

クレア裏
CLAIRE REDFIELD'S 2nd STORY

レオン表
クレア表
レオン裏
クレア裏
⑨ ホール1F
㉟ 西側オフィス
㉙ 物置小屋
㉘ 北東広場
㉗ 屋上
㉖ 2F 東側廊下
㉛ 非常階段
⑫ 東側オフィス
入手：バルブハンドル、(警察署の地図)
㉗ 屋上
㉕ 美術室前廊下
㉚ 美術室
㉔ 待合室
入手：小さなカギ
㉓ ホール2F
⑨ ホール1F
使用：ユニコーンのメダル
入手：スペードのカギ
入手：ショットガン
入手：グレネードランチャー
⑩ 受付
「署内回覧」で金庫の番号を知る
⑪ 1Fロビー
⑫ 東側オフィス
A
B
C
D

A
B
C
D
⑬ 1F西側廊下
⑳ 資料室
使用：スペードのカギ
入手：ライター
⑭A 会議室前廊下
⑭B 作戦会議室
使用：ライター
入手：バージンハート
⑭B 作戦会議室
使用：ライター
入手：バージンハート
⑮ 暗室前廊下
⑯ 写真暗室
⑰ 石像の廊下
入手：バージンハート
⑱ 2F西側廊下
⑲ S.T.A.R.S. オフィス
入手：ユニコーンのメダル
入手：ショットガン
入手：グレネードランチャー
入手：マグナム
入手：ボウガン
ダイヤのカギ
⑨ ホール1F
使用：ユニコーンのメダル
入手：スペードのカギ
⑳ 資料室
使用：スペードのカギ
入手：4角クランク
㉑ 2Fロビー
使用：スペードのカギ
入手：ダイヤのカギ
使用：小さなカギ
入手：ハンドガンパーツ
㉒ 図書室
入手：ビショッププラグ
入手：サーペントストーン
E
F
G
H

E
F
G
H
㉓ ホール2F
㉔ 待合室
入手：小さなカギ
入手：ライター
㉑ 2F ロビー
使用：小さなカギ
入手：ハンドガンパーツ
㉕ 美術室前廊下
㉖ 2F 東側廊下
㉗ 屋上
㉘ 北東広場
㉙ 物置小屋
入手：バルブハンドル
㉗ 屋上
使用：バルブハンドル
㉚ 美術室
入手：ダイヤのカギ
入手：キングプラグ
㉛ 非常階段
㉜ コの字廊下
㉝A 被疑者確認室
入手：小さなカギ
㉝B 取調室
使用：ダイヤのカギ
入手：ルークプラグ
電気コード
入手：イーグルストーン
電気コード
I
J
K
L

I
J
K
L
⑭B 作戦会議室
㉞ 押収物倉庫
㉟ 西側オフィス
入手：ハートのカギ
入手：信管
入手：ハートのカギ
⑪ 1Fロビー
㉜ コの字廊下
㉝A 被疑者確認室
㉝B 取調室
使用：ダイヤのカギ
㉚ 美術室
㉚ 美術室
使用：バージンハート×2
入手：青い石
㉕ 美術室前廊下
㉕ 美術室前廊下
使用：プラスチック爆弾
㊱ 署長室
㊱ 署長室
㊲A 署長室廊下
㊲A 署長室廊下
㊲B 署長室倉庫
㊲B 署長室倉庫
㊱ 署長室
㊱ 署長室
入手：ハートのカギ
㊳ 1F 東側廊下
使用：ハートのカギ
㊴ 警察署・B1東側通路へ

⑨ホール1F

レオン表	クレア表	レオン裏	クレア裏
―			

レオン表 クレア表 ここには4つの扉があり、Ⓐと Ⓑの扉にはカギがかけられている。まずはⒸの扉から㉟西側オフィスへ行って、マービンからブルーカードキーをもらうこと。そのあと、Ⓓにあるコンピュータでブルーカードキーを使用すれば、扉のカギが開く。

ホール中央にある噴水では、スペードのカギを入手することができる。ただし、そのためには⑲S.T.A.R.S.オフィスで入手できるユニコーンのメダルが必要だ。

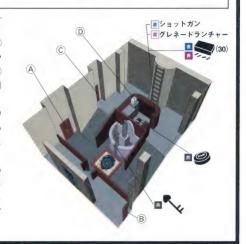
レオン裏 クレア裏 ㉓ホール2Fから㉒図書室への扉もカギがかけられているが、ブルーカードキーを使えば開けることが可能。なお、ブルーカードキーは㉚美術室で、ユニコーンのメダルは㉓ホール2Fで、それぞれ入手する。

⑩受付

レオン表	クレア表	レオン裏	クレア裏
―		ゾンビ×2(回避／難)	

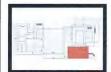
レオン表 クレア表 レオン裏 クレア裏 長椅子の上の「署内回覧」には、⑫東側オフィスにある金庫を開けるための番号が書かれているので、目を通しておくように。ただし、番号はすべてのシナリオで共通であるため、すでに知っている場合は、あえて手に入れる必要はない。

レオン表 レオン裏 Ⓐの机の引き出しを開けるには小さなカギが必要。中身はレオン表ではハンドガンの弾、レオン裏ではショットガンの弾なので、よほど弾薬が不足しているとき以外は無理に開けなくてもいい。

クレア表 クレア裏 スタンダードアイテムのキーピックを使えば、好きなときに机の引き出しが開けられる。万一のときのために救急スプレーがほしいなら取っておくこと。

⑪1Fロビー

レオン表	クレア表	レオン裏	クレア裏
ゾンビ×6(回避／不可)		ゾンビ×6(回避／難)	

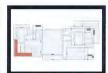
レオン表 クレア表 奥の自動販売機近くに密集していたゾンビがゆっくりと近づいてくるが、ダッシュで⑫東側オフィスに入ってしまえば戦闘を回避することが可能だ。ゾンビたちを倒すのは、ダイヤのカギを入手して㉝取調室へ行くときでかまわない。武器は、レオンならショットガン、クレアならグレネードランチャー＋グレネード弾(または火炎弾)を使うこと。ハンドガンではパワー不足なので、倒しきれずにつかまってしまう危険性が高い。

レオン裏 クレア裏 ゾンビの配置が表プレイとはちがうため、㉝取調室へ行くときにも、ここへ帰ってくるときにもダッシュで回避できる。安全にいきたいのなら、表プレイと同じ武器を使って近くの敵から倒していくといい。

⑫東側オフィス

レオン表	クレア表	レオン裏	クレア裏
ゾンビ×5(回避／難)		ゾンビ×5(回避／難) Ⓔゾンビ×4(回避／難)	

レオン表 クレア表 部屋にゾンビが点在しているが、Ⓐの場所の腹ばいゾンビは無視。残りはゾンビとの間合いに注意しながらハンドガンを連射すれば倒せる。ゾンビを一掃したら、金庫からショットガンの弾(または硫酸弾)と警察署の地図を入手すること。グリーンハーブを取りに㉛非常階段へ行ってもいい。

レオン裏 クレア裏 棚からバルブハンドルを入手。金庫の番号は表プレイのものと同じなので、この時点で開けてもいい。なお、表プレイでの電気コードの使いかたしだいでは、㉒図書室でゾンビ侵入イベントを見たあとにゾンビの配置が変わる(→P.184)。

レオン表 クレア表 レオン裏 クレア裏 Ⓑの㊳1F東側廊下への扉を開けるには、ハートのカギが必要。

⑬1F西側廊下

レオン表	クレア表	レオン裏	クレア裏
リッカー(回避／難) Eゾンビ×6(回避／難)		Eゾンビ×6(回避／難) 【E＋クラブのカギ入手後】ゾンビ×3(回避／難)	

レオン表 クレア表 血だまりに近づくと、天井からリッカーが落ちてくる。ショットガンなら水平攻撃だけで倒せるが、ボウガンの場合は通常は下段攻撃、リッカーが『跳びツメ』を仕掛けてきたら水平攻撃と撃ちわける必要がある。手持ちの銃器がハンドガンしかないときは、この場はダッシュで逃げて、つぎに通るときにショットガンやグレネードランチャー＋硫酸弾で倒したほうが安全だ。

レオン表 クレア表 レオン裏 クレア裏 表プレイでの電気コードの使いかたしだいでは、㉒図書室でのゾンビ侵入イベント後に6体のゾンビが出現する(→P.184)。そのすべてをダッシュで避けきるのはむずかしいので、ゾンビ出現後にここを通りかかったときは全力で戦うこと。

⑭会議室前廊下～作戦会議室

レオン表	クレア表	レオン裏	クレア裏
－		ゾンビ×2(回避／不可) Eゾンビ×4(回避／不可) 【E＋クラブのカギ入手後】ゾンビ×1(回避／難)	

レオン表 クレア表 レオン裏 クレア裏 部屋の奥に暖炉があり、その上に"業火の中の生けにえ"というタイトルの油絵がかけられている。ライターを使って暖炉に火をつければ、油絵のなかからバージンハートを取り出すことが可能だ。

クレア表 最初にこの部屋へきたときはライターを持っていない。㉔待合室で手に入れたあとに出なおしてくること。

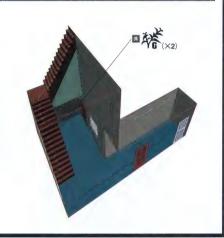
レオン裏 クレア裏 ⑬1F西側廊下からここへきたときは、廊下に2体のゾンビが出現。会議室に入るときはダッシュで回避し、部屋を出たらⒶ付近にいるゾンビをダウンさせて抜ける。なお、表プレイでの電気コードの使いかたしだいでは、㉒図書館でゾンビ侵入イベントを見たあとにゾンビが出現(→P.184)。

⑮暗室前廊下

レオン表	クレア表	レオン裏	クレア裏
ゾンビ×4(回避／難)		【E】ゾンビ×5(回避／不可) 【E+クラブのカギ入手後】ゾンビ×2(回避／易)	

レオン表 クレア表 ⑭会議室前廊下からきた場合、ちょうど扉のところでゾンビにはさまれた状態になっている。②市街地・ガンショップで入手したショットガン(またはボウガン)の弾が残っているなら、自分の近くにいる1～2体をそれで倒して、残りをハンドガンで倒す。手持ちの銃器がハンドガンだけなら、画面奥のほうへ少しだけ移動して最初に女ゾンビを倒せば、その後の戦闘がラクになる。

レオン裏 クレア裏 ㉒図書館でゾンビ侵入イベントを見たあとにゾンビの集団が出現することがある(→P.184)。そのときに階段を下りてくると、ゾンビたちに囲まれた状態になっているので、カスタムハンドガンのバースト射撃やグレネードランチャーで早めに倒すこと。

⑯写真暗室

レオン表	クレア表	レオン裏	クレア裏
－			

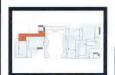
レオン表 クレア表 レオン裏 クレア裏 手に入れたフィルムは、Ⓐの場所で現像できる。ただし、フィルムを拾わなくても(現像しなくても)エンディングにたどり着くことは可能なので、無理に集めなくてもいい。

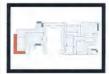
そのほか、部屋のスミにはカギがかけられたロッカーがある。これを開けるためには特別なカギが必要だ(→P.234)。

奥の暗室でフィルムを使うと、現像してファイルに閉じておける。

⑰石像の廊下

レオン表	クレア表	レオン裏	クレア裏
―			

レオン表 クレア表 レオン裏 クレア裏 Ⓐには、バージンハートを手に持った大きな石像と、ふたつの小さな石像がある。大きな石像の土台に書かれた「2人のまなざしが赤きたましいをとき放つ」とは、小さな石像を所定の場所へ動かし、両者の視線をバージンハートに向かわせれば、大きな石像の手からバージンハートがはずれて取れるようになるという意味。

ふたつの小さな石像を床スイッチがある場所へ押して動かせ。

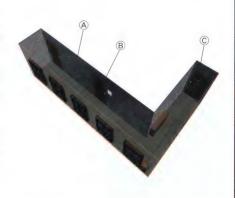
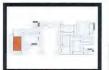
⑱2F西側廊下

レオン表	クレア表	レオン裏	クレア裏
ゾンビ×3(回避／難)	【シェリー初登場時】ゾンビ×1(回避／易)	ゾンビ×5(回避／難)	【シェリー初登場時】ゾンビ×1(回避／易)

レオン表 最初にきたときは、Ⓐの壁に沿ってダッシュして、Ⓑから⑲S.T.A.R.S.オフィスへ入れば戦闘を回避できる。スペードのカギを手に入れて再度ここへきたときは、ハンドガンで全員倒してからⒸの㉑2Fロビーへの扉を開く。

クレア表 クレア裏 クレア表ではスペードのカギを入手したあと、クレア裏ではレオンと再会したあとにここへくると、シェリーがゾンビに追われているイベントが発生。ただ、このゾンビを倒さなくてもシナリオに影響はない。

レオン裏 ゾンビの集団が待ちかまえているものの、曲がり角付近に固まっているため、ある程度離れた距離からハンドガンを連射すれば、比較的ラクに倒せる。はいずりゾンビもハンドガンで倒したほうが安全だ。

⑲S.T.A.R.S.オフィス

レオン表	クレア表	レオン裏	クレア裏
		―	

レオン表 クレア表 ロッカーのなかに、レオン表の場合はショットガンが、クレア表の場合はグレネードランチャーが入っている。②市街地・ガンショップで手に入れた武器は、この部屋へくる前に弾を使いきり、アイテムボックスに入れてしまってもかまわない。また、クリスの机の上にある日記を取ると、その下に隠されていたユニコーンのメダルを入手することが可能。これを⑨ホール1Fの噴水で使い、スペードのカギを手に入れれば、⑱2F西側廊下と㉑2Fロビーのあいだの扉を開けられるようになる。ちなみに、きた道を引き返して⑨ホール1Fへ向かうさいは、廊下の窓ぎわに注意。

レオン裏 ロッカーからマグナムを手に入れる。⑱2F西側廊下と㉑2Fロビーのあいだの扉は最初からカギがかかっていないので、このあとは⑨ホール1Fへ引き返さずに㉑2Fロビーへ向かう。

クレア裏 クリスの日記の下に置いてあるのは、ダイヤのカギ。もしも㉑2Fロビーで火炎弾を取るタイミングを、攻略CHARTとはちがって、㉒図書館でサーペントストーンを手に入れた直後にするならば、このあとは㉑2Fロビーではなく、㉞押収物倉庫へ行ってもかまわない。

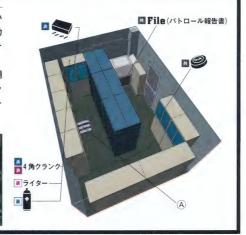
レベッカの机付近の壁を調べてみると救急スプレーが見つかる。これはレオン表だけに用意されたアイテムだ。

オフィスには、前作に登場したクリスやジルたちの机がある。そのなかのひとつを調べると……（→P.240）。

⑳資料室

レオン表	クレア表	レオン裏	クレア裏
		—	

レオン表 クレア表 クレア裏 Ⓐの位置に脚立が置いてある。これをつきあたりの棚の近くへ移動させてから上に乗れば、棚の上にあるアイテムを取ることができる。

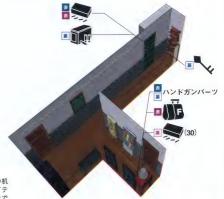
レオン裏 ほかのシナリオでは、つきあたりの棚の上にあるアイテムが4角クランクあるいはライターだが、レオン裏の場合は救急スプレーなので、無理にこの部屋へくる必要はない。

脚立はつきあたりまで押すこと。上に乗ったときに画面の視点が変わればOKだ。

㉑2Fロビー

レオン表	クレア表	レオン裏	クレア裏
ゾンビ×4(回避／難)	—	—	ゾンビ×4(回避／難)

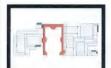
レオン表 クレア裏 はじめてこの場所へきたときには、ゾンビたちがロビー中央に密集して死体を食べている。こちらが近づくと起き上がってくるので、完全に起き上がったのを確認してからショットガン(またはグレネードランチャー＋グレネード弾)を撃ちこんで一掃すべし。

クレア表 レオン裏 ここでレオンとクレアが再会するイベントが発生するため、敵は出現しない。

裏プレイでは、この机の引き出しからアイテムを手に入れたあとで㉞押収物倉庫へ行く。

㉒図書室

レオン表	クレア表	レオン裏	クレア裏
―			

レオン表 クレア表 レオン裏 クレア裏 階段から上の廊下に上がり、つきあたりへ向かって進んでいくと、仕切りの裏側へ降りることができる。Ⓐにはブロンズ製のフタがあるが、フタの上にかざられている絵は、Ⓑの本棚の上にあるものと同じ。これは、本棚の位置関係をフタの絵と同じにすればフタが開くということを意味している。4つの本棚のうち左の3つには赤いスライドスイッチがあり、それを押せば左右に移動させることが可能だ。

レオン裏 クレア裏 部屋に入ってすぐに、ゾンビ侵入イベントが発生（→P.184）。通り道を敵でふさがれないように、裏プレイでは3Fへ行く直前まで（金の歯車と4角クランクを入手するまで）図書室に入らないほうがいい。

㉓ホール2F

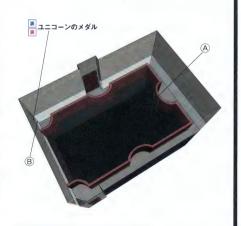
レオン表	クレア表	レオン裏	クレア裏
ゾンビ×3（回避／易）　【クラブのカギ入手後】リッカー×1（回避／難）			

レオン表 クレア表 レオン裏 クレア裏 最初にいるゾンビは壁ぎわをダッシュすれば簡単に避けられるが、㊿下水処理場・注水室でクラブのカギを入手したあとはリッカーがⒶの近くに出現。安全に通りたいならば、ゾンビはハンドガン、リッカーはショットガン（またはグレネードランチャー＋硫酸弾）で倒すこと。なお、Ⓐにあるハシゴを降ろしておけば、ホールの1Fと2Fを行き来できるようになる。

レオン裏 クレア裏 Ⓑで手に入るユニコーンのメダルを⑨ホール1Fで使えば、スペードのカギを入手できる。ただし、レオン裏では、スペードのカギを使うことで手に入るアイテムが、救急スプレーとインクリボンだけなので、ユニコーンのメダルは取らなくてもいい。

㉔待合室

レオン表	クレア表	レオン裏	クレア裏
―			

レオン表 レオン裏 長椅子に落ちている小さなカギを使うと、㉑2Fロビーの机の引き出しを開けることができる。レオン表の場合は、㉒図書室経由で引き返してハンドガンパーツを取りに行ってもいい。レオン裏では、ゾンビ侵入イベントを発生させないように㉒図書室を回避して、⑩受付→⑮暗室前廊下→⑱2F西側廊下と経由するルートで取りに行くこと。

クレア表 長椅子にライターが落ちている。ただ、ここから⑭作戦会議室まで引き返すのは少々めんどうなので、ダイヤのカギを入手したあと、㉞押収物倉庫へ行くときに立ち寄るといい。

クレア裏 重要なアイテムはない。レオンを含めて、裏プレイではこのあとに㉓ホール2Fへ行くのが、本章の攻略ルート(→P.84)。

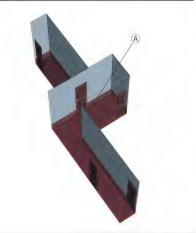
㉕美術室前廊下

レオン表	クレア表	レオン裏	クレア裏
ゾンビ×2(回避/難)		リッカー×2(回避/難)	

レオン表 クレア表 レオン裏 クレア裏 Ⓐで火災が発生しているため、㉚美術室に入れない。まずは㉗屋上へ行き、火を消しておく必要がある。

レオン表 Ⓐ付近にいるゾンビは、廊下の曲がり角で立ち止まって(ヘリコプターの残骸が見えない状態で)銃を撃ちこめ。

クレア表 クレア裏 ㉗屋上で火を消したあと、ヘリコプターの残骸の前でプラスチック爆弾を使えば、㊱署長室への通行が可能になる。最初にこの場所へきた時点でいた敵は、火を消すといなくなるので倒す必要はない。

レオン裏 ⑨ホール1Fでショットガンを入手する前は、リッカーと戦わないで逃げるのも手だ。㊽下水処理場・左物置前通路でのクレアとの通信後は、㊱署長室への通行が可能に。

㉖2F東側廊下

レオン表	クレア表	レオン裏	クレア裏
カラス×6（回避／易）		カラス×8（回避／易）	

レオン表 クレア表 死体をあさっているカラスをハンドガンで倒してから、死体を調べてハンドガンの弾を手に入れる。そのあとのカラスはダッシュすれば簡単に避けることが可能だ。

レオン裏 クレア裏 最初にきたときはダッシュでカラスを回避する。㉗屋上の火を消したあとはカラスがいなくなるので、そのときにハンドガンの弾を取れば比較的安全。

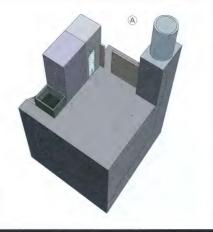
すべてのカラスを倒したいなら、つきあたりで待ち伏せしてハンドガンを撃て。

㉗屋上

レオン表	クレア表	レオン裏	クレア裏
―			

レオン表 クレア表 レオン裏 クレア裏 給水漕の横に警察署のヘリコプターが墜落したために、火災が発生している。バルブハンドルを使ってⒶの水圧調整用バルブをまわせば、水圧の上がった給水漕が破裂し、漏れた水で消化可能。

レオン裏 クレア裏 裏プレイでは、墜落現場の火を消したあとに㉖2F東側廊下へ行くと、二度と屋上へもどれなくなる。

表プレイでは29物置小屋、裏プレイでは12東側オフィスで、バルブハンドルを入手。

㉘北東広場

レオン表	クレア表	レオン裏	クレア裏
ゾンビ×4(回避／易)		ゾンビ×3(回避／易) 【ヘリコプター墜落後】ゾンビ×4(回避／易)	

レオン表 クレア表 レオン裏 クレア裏 裏プレイでヘリコプター墜落イベントを見たあと、および表プレイでここへきたときは、ゾンビが4体いる。階段付近の女ゾンビは、避けるのが少しだけむずかしいので、ハンドガンなどで倒してもいい。残りはダッシュで避ければ問題ないだろう。なお、裏プレイではじめてここへきたときは、ラクにすべてのゾンビを回避できる。

手前の女ゾンビだけは、慣れないと避けにくい。銃で倒しておくといいだろう。

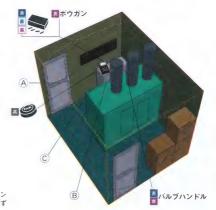
㉙物置小屋

レオン表	クレア表	レオン裏	クレア裏
ゾンビ×2(回避／易) ※⑧市街地・北側駐車場へ行けない状態でⒶの扉を開けると出現			

レオン表 クレア表 机のそばにバルブハンドルが落ちている。それを拾ったら㉗屋上へもどり、ヘリコプター墜落現場の火を消すこと。ちなみに表プレイでは、Ⓐの扉から⑧市街地・北側駐車場へ行けないようになっている。

レオン裏 クレア裏 Ⓑ→Ⓒと移動するとゾンビの声が聞こえてくる。それ以後は⑧市街地・北側駐車場へもどることはできない。

クレア表ではボウガンが置いてある。忘れずに取っておきたい。

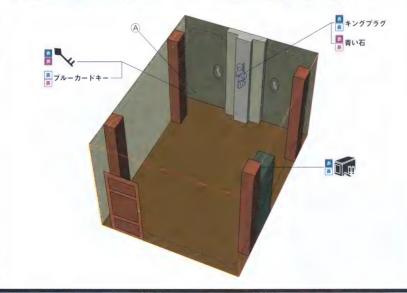
㉚美術室

レオン表	クレア表	レオン裏	クレア裏
—		【ブルーカードキー入手後】リッカー×1(回避／難)	

レオン表 クレア表 レオン裏 クレア裏 部屋の奥に、鎧を着た石像(勇者ティラノスの像)と、こぶしぐらいの大きさの穴が開いている女性のレリーフがふたつある。こぶし大のアイテムといえば、⑭作戦会議室と⑰石像の廊下で手に入れたバージンハート。これを左右のレリーフにはめこむと、勇者ティラノスの像の胸が開いて、レオン編の場合はキングプラグ、クレア編の場合は青い石が手に入る。

レオン表 クレア表 Ⓐの位置にダイヤのカギがある。レオン表の場合は、そのついでにバージンハートを使ってキングプラグを手に入れられるが、クレア表の場合は、㉔待合室でライターを取った直後に⑭作戦会議室へバージンハートを取りにもどっていないかぎり、はじめにこの部屋へきた時点では青い石を入手できない。バージンハートはプラスチック爆弾(+信管)を手に入れたあとに使ったほうが、ルート的に効率がいい。

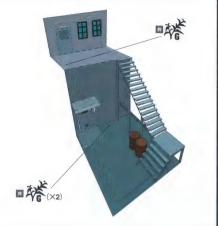
レオン裏 クレア裏 はじめにきたときは、Ⓐの位置にあるブルーカードキーを取る。扉へ引き返すときにリッカーが出現するが、戦わずに逃げてもかまわない。その場合は、のちにバージンハートを持って出なおしてきたときに、レオンの場合はショットガン、クレアの場合はグレネードランチャー+硫酸弾(またはグレネード弾)で倒すこと。

勇者の石像の左右にある女性のレリーフに、それぞれバージンハートをはめこめば、石像の胸が開くのだ。

リッカーは、ブルーカードキー入手時はダッシュで避け、バージンハートを使うときに倒すようにするとラク。

㉛非常階段

レオン表	クレア表	レオン裏	クレア裏
—			

レオン表 クレア表 レオン裏 クレア裏 1Fは⑫東側オフィス、2Fは㉖2F東側廊下とつながっているが、2Fの扉は建物のなかからカギをはずしておかなければ開けられないため、この階段を使うのは㉖2F東側廊下へきたあとになる。ただし、ここではグリーンハーブを3つ入手することができるので、HPが減っているときは⑫東側オフィスから取りにきてもいい。

グリーンハーブは1Fにふたつ、2Fにひとつの計3つ置いてある。

㉜コの字廊下

レオン表	クレア表	レオン裏	クレア裏
ゾンビ×4(回避／難)		—	

レオン表 クレア表 通路がせまいので、戦闘を回避するのは少々ツラい。また、ショットガンやグレネードランチャーを使っても、敵をまとめて倒すことができず、効果はイマイチ。間合いに気をつけつつ、1体ずつハンドガンで倒していくのが、もっとも有効な戦法だろう。

レオン裏 クレア裏 裏プレイではゾンビが出現しないため、ふだんは問題なく通ることが可能。

弾を節約したいときでも、写真の位置にいるゾンビは倒しておいたほうが格段にラクだ。

㉝被疑者確認室～取調室

レオン表	クレア表	レオン裏	クレア裏
本文参照			

レオン表 クレア表 取調室の奥の棚にあるルークプラグ(またはイーグルストーン)を取ってから扉のほうへもどるときに、リッカーが出現する。これ以降、リッカーは倒されるまで被疑者確認室と取調室の両方に出てくるが、被疑者確認室にはそれほど重要なアイテムがないので、レオン表で小さなカギを入手したい場合をのぞいて、無理に行く必要はない。どうしても両方の部屋へ行きたいならば、先に被疑者確認室へ行くようにして、ダッシュでリッカーを避けて取調室を出たら、そのあとは二度と両方の部屋に入らないようにするのが賢明だ。

表では取調室のリッカー出現は避けられないが、裏では救急スプレーをあきらめれば出現させずにすむ。

レオン裏 クレア裏 最初は被疑者確認室の天井に張りついているリッカー(真下まで近づくか、ダッシュすると上から落ちてくる)しかいないが、取調室の机の上にある救急スプレーを取ると、別のリッカーが出現。これ以降、倒されるまで2体のリッカーが両方の部屋に出現することになる。しかし、被疑者確認室のリッカーは不用意に近づいたりダッシュしなければ攻撃してくることはないし、取調室のリッカーは救急スプレーさえ取らなければ出てこない。弾数を節約するためにも、裏プレイではリッカーとの戦闘を回避するように行動したい。

被疑者確認室では、ダッシュしないで棚の前へ行き、ハンドガンの弾を取ったら退室。部屋の奥に近づくな。

㉞押収物倉庫

レオン表	クレア表	レオン裏	クレア裏
ゾンビ×6(回避／難)		—	

レオン表 クレア表 部屋に入った直後からゾンビの集団が襲いかかってくるので、ハンドガンで応戦するのはツライ(カスタムハンドガンなら大丈夫)。レオンの場合はショットガン、クレアの場合はボウガンで倒して、ロッカーから弾薬を補充しておくといい。

レオン裏 クレア裏 敵が出現しないので、とくに問題なく必要なアイテムを入手できる。

表プレイでフィルムを取ろうとした場合、ゾンビの集団を回避することは不可能だ。

㉟西側オフィス

レオン表	クレア表	レオン裏	クレア裏
ゾンビ×1(回避／難)		ゾンビ×4〜5(回避／難)	

レオン表 クレア表 ブルーカードキーを入手するためにこの部屋へきたときには、内部の探索が行なえないため、アイテムなどの入手はダイヤのカギを手に入れたあとになる。

Ⓐでは、ゾンビ化したマービンが襲いかかってくる。ヘタに逃げようとするとかえってつかまってしまう場合が多いので、ショットガンやボウガンで早めに倒すべし。

レオン裏 クレア裏 表プレイにおけるこの部屋での行動しだいでゾンビの出現数が変化するが(→P.186)、どちらにしても部屋の各所に点在していることに変わりはない。ショットガンやグレネードランチャー＋グレネード弾を使っても効果が低いので、ハンドガンかボウガンを使って1体ずつ順に倒していくこと。

㊱署長室

クレア表	レオン裏	クレア裏
	—	

クレア表 クレア裏 はじめにきたときは署長との会話イベントが発生するだけだが、㊲署長室倉庫からもどってきたときは、署長の机の上にハートのカギがある。これを使えば、⑫東側オフィスから㊳1F東側廊下への扉を開けて、警察署地下へ行くことが可能だ。

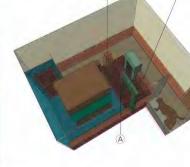
また、Ⓐの位置を調べると、絵がスライドして3つの四角形の穴が見つかる。ここにサーペントストーン、イーグルストーン、そしてジャガーストーン(ふたつの青い石を組み合わせたもの)をはめこめば隠し扉が開き、57隠し通路へ行くことができるようになる。

レオン裏 署長の机を調べると、ハンドガンの弾が入手できる。ただし、この弾は机の背のほうから調べても見つからないので注意が必要だ。

㊲署長室廊下～署長室倉庫

クレア表	レオン裏	クレア裏
	—	

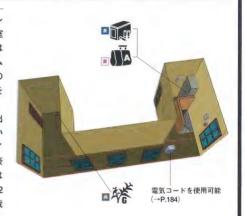
クレア表 クレア裏 署長室倉庫のつきあたりに、電気が消えて暗くなっている場所がある。じつはそこにシェリーが隠れているのだが、彼女を発見するにはⒶの電気のスイッチを入れて、部屋を明るくする必要がある。

レオン裏 ここでの目的は、宝箱を開けて4角クランクを取ることだけ。部屋もはじめから明るいのでスイッチを入れる必要はない。

ファイル「秘書の日記B」だけは、部屋が暗いままでも取ることができるのだ。

㊳1F東側廊下

レオン表	クレア表	レオン裏	クレア裏
Ⓔゾンビ×5(回避/不可)		ゾンビ犬×1(回避/易) Ⓔゾンビ×5(回避/不可)【Ⓔ+クラブのカギ入手後】ゾンビ×5(回避/不可)	

レオン表 クレア表 レオン裏 クレア裏 この廊下には、レオンなら㉟西側オフィスで、クレアなら㊱署長室でハートのカギを入手していなければくることはできない。ここで手に入るのは弾薬系アイテム(レオン表とクレア裏)とグリーンハーブだけなので、必要がないなら早々につきあたりの階段を下りて、警察署地下へ向かうべし。

本来、裏プレイでのゾンビ犬以外は敵が出現しないが、表プレイでの電気コードの使いかたしだいでは、㉒図書室でのゾンビ侵入イベント後にゾンビが出現する(→P.184)。表プレイではあまり影響はないが、裏プレイでは地下へ下りる前と1Fへもどってきたときの計2回、出現するためやっかいだ。その場合、戦闘の回避は無理なので、すべて倒すこと。

『RESIDENT EVIL 2』とは?

日本語に直訳すると「邪悪なる居住者」という、聞き慣れぬ言葉は何かと言えば、海外で発売されている『バイオハザード 2』のタイトル。右の2枚の写真が、海外版『バイオ2』の画面だ。

国内版と海外版のちがいとしては、文字メッセージが英訳されている以外に、敵の攻撃で受けるダメージ量の一部が高めに設定されていることがあげられる。たとえば、ゾンビ犬の『かみつき』は12から20に、アリゲーターの『かみつき』は40から60に、スーパータイラントの『突進ツメ』は15から30に、主人公が受けるダメージ量が増えているのだ。

そのうえ、R1ボタンを押しても、武器が自動的に敵を狙ってはくれない。自分で狙いを定めながらGと戦うことを考えると……どれほど過酷なゲームになっているかは、容易に想像がつくだろう。

海外では難易度の高いゲームのほうがウケがいいゆえ、このような変更がほどこされているのだ。

これが海外版『バイオハザード 2』のタイトル画面

アイテムの解説画面はもちろん英語。ちなみに、もともと音声が英語なので、イベントシーンでは字幕がいっさい表示されない

AREA 3

STANDARD ROUTE GUIDE

警察署地下～下水処理場

それは、徘徊する死者のひとりのように見えた。

血塗れの衣服をまとい、青白く血の気のない顔には何の表情も浮かべてはおらぬ。一歩一歩足を引きずるような、緩慢な動きで地下通路を進むその姿は、ここラクーン警察署内に入り込んだゾンビの一体としか見えなかった。

しかし、違う——。

生ける死者たちの、虚ろな眼窩にはまった白目の代わりに、そいつの双眸には鮮血を思わせる赤い光が爛々と灯っていた。そいつの右腕は、体皮をすべて剥ぎ取ったように赤黒い筋組織が露わとなり、そして左とは不釣り合いな、奇妙に歪んだ形状をしていた。

湿ったコンクリートの床に刻まれる足音も、標準的な体格から考えれば異常であった。三百キロ近い巨漢の歩みのように、一足ごとにずしりと重々しい音が響き渡る。あたかも、この死者の中に高密度の何かが充満しているかの如く——。

その足音を聞きつけたのか、一匹の怪物が曲がり角の向こうから姿を現した。

人の体表をすべて溶かし、骨までも取りのぞいて生まれたような異形であった。露出した脳、それ自体が別の生き物の如くくねる長い舌、そして痕跡すら残さずに退化した眼——それは両生類のように天井に張り付き、そのまま全身をくねらせながら近づいてくる。警察署員から“リッカー”とあだ名された、ゾンビとは比べものにならぬほど剣呑な怪物である。

視覚器官のないリッカーは、代わりに発達した聴力のみを頼りに狩りを行なう。ゆえにその死者を、単に食いでのある、肉がたっぷり詰まった弱々しいゾンビであると判断した。明らかな外見上の違和感を察知できなかった。

唐突に、リッカーは天井を離れて死者の頭上に降り注いだ。瞬時に硬化して槍と化す舌を武器に、頭部ごと脳を砕いて一撃のもとに倒そうとしたのである。

粘液まみれの肉がぶつかる、湿った音が響いた。

短い静寂を挟んで聞こえてきたのは、またもあの重々しい、引きずるような足音であった。それがゆっくりと、遠ざかってゆく。

残されたのは、原型を留めぬほどに叩き潰された、轢死体の如きリッカーの残骸であった。

「ガス切れか……チッ！　ツキが落ちてるぜ！」

ベン・ベルトリッチは愛用のライターを壁に叩きつけ、火のつかなかった煙草のフィルターを噛み潰してから吐き捨てた。

簡易ベッドに寝転がり、すぐに起き上がってイライラと狭い留置場を歩きまわる。彼を守ってくれるはずの頑丈な鉄格子が、今はやけに頼りなく感じられた。

これまでに彼は、数多くの危ない橋を渡ってきた。

あからさまな圧力をかけられたこともあれば、生命の危険を感じたことも一度や二度ではない。そうやってベンは特ダネをものにしてきた。窮地を切り抜ける運には自信があった。

——アメリカでフリーのブン屋を十人あげろって言われりゃ、目端の利くヤツは間違いなくベン・ベルトリッチの名前を入れるぜ。その俺が、今度ばかりは助かる気がしねえ。ちくしょう、アンブレラのヤツらは何をやらかしたんだ？　生き延びられりゃそれこそピュリッツァー賞だって夢じゃねえのに！

鉄格子を蹴りつけて、ベンは脱出経路を探しに行ったふたりのことを思い浮かべた。いかにも新任といった様子の若僧警官と、アンブレラの研究員を捜しているという謎の女——女はただ者ではなさそうだったが、それでもあのふたりがラクーンから抜け出す方法を見つけるなどとても考えられない。とはいえ、牢屋に閉じこもって餓死を待つのもぞっとしない話である。結局のところ、信じて彼らの帰りを待つほかなかった。

その時、ベンの耳は留置場の入口が開く音を捉えた。つづいて、誰かが彼の牢屋に近づいてくる気配がする。

奇妙にゆっくりした、重い足音にベンは不安をかき立てられた。思わず、震える声で彼は尋ねた。

「よお……オマワリさんかい？」

応えはなかった。代わりに、少しだけ足音のピッチが早まったように思えた。

ベンは鉄格子を揺すり、しっかりと施錠されていることを確認した。ゾンビなどに、この牢が破られるはずもない。

予想どおり、死者が視界に入ってきた。左半身をベンの側に向け、鉄格子の向こう側にのそりと姿を現す。べつに問題はない。臭いさえ我慢すれば、戻ってきた警官が片づけてくれるさ——強張った笑みを浮かべ、ベンは平静を保とうとした。

ゾンビがベンに向き直った。異様な右腕に彼が気づいた瞬間、その二の腕がぱっくりと割れ、そこからのぞいた巨大な眼球がベンを凝視する。それは、ゾンビなどでは決してなかった。

怪物の右手につかまれた瞬間、鉄格子の扉はあっさりと白旗を上げた。その凄まじい握力に、鍵の構造ごと破壊されてしまったのだ。

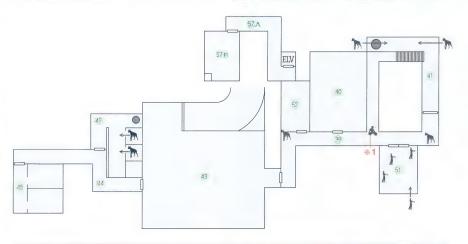
ベンの悲鳴を圧して、魔人の咆吼がびりびりと空気を震わせた。右手の先から飛び出した管状のものが、ベンの口をこじ開けるように侵入してくる。何かが彼の気道を通り抜けていく。肺に鋭い痛みが疾る——。

意識が遠のく寸前、怪物の巨眼が嗤うように細められたのをベンは見た。

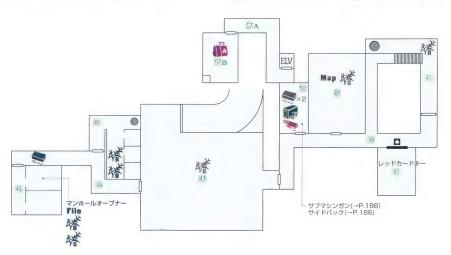
ベンの命運は尽きていた。おそらくは、彼がラクーンに足を踏み入れたその時に……。

MONSTER MAP

【警察署地下】モンスター

レオン表
LEON S.KENNEDY'S 1st STORY

クレア表
CLAIRE REDFIELD'S 1st STORY

ITEM MAP

【警察署地下】アイテム

レオン表
LEON S.KENNEDY'S 1st STORY

クレア表
CLAIRE REDFIELD'S 1st STORY

MAPLIST

39	B1東側通路	46	犬舎
40	変電室	51	検死室
41	外堀	52	武器庫
43	地下駐車場	57A	隠し通路
44	B1西側通路	57B	剥製処理室
45	留置場		

※注1、2) クラブのカギ取得後に出現。
注3) ゾンビ侵入イベントが発生した場合、■内の場所にゾンビが出現する。配置についてはP.185を参照。ただし、表プレイで西側シャッターを閉めていれば、この場所にゾンビが侵入することはない。

♣……クラブのカギで開く扉

MONSTER MAP

【警察署地下】モンスター

レオン裏
LEON S.KENNEDY'S 2nd STORY
クレア裏
CLAIRE REDFIELD'S 2nd STORY

ITEM MAP

【警察署地下】アイテム

レオン裏
LEON S.KENNEDY'S 2nd STORY
クレア裏
CLAIRE REDFIELD'S 2nd STORY

MONSTER

ゾンビ
ゾンビ犬
リッカー

ITEM

ハンドガンの弾
ショットガンの弾
マグナムの弾
ボウガンの矢
硫酸弾
火炎弾

グリーンハーブ
レッドハーブ
ブルーハーブ
File ファイル
Map マップ

【下水処理場】モンスター

レオン表
LEON S.KENNEDY'S 1st STORY

クレア表
CLAIRE REDFIELD'S 1st STORY

ITEM MAP

【下水処理場】アイテム

レオン表
LEON S.KENNEDY'S 1st STORY

クレア表
CLAIRE REDFIELD'S 1st STORY

MAPLIST

- ㊷A 右物置前通路
- ㊷B 右物置
- ㊼ 地下水路
- ㊽A 左物置前通路
- ㊽B 左物置
- ㊾A シャッター東側通路
- ㊾B 処理場中央部
- ㊾C フェンス西側通路
- ㊿ 注水室
- 56A 浄水室
- 56B 下水道北口
- 58A 鉄橋
- 58B 下水道南口

MONSTER MAP

【下水処理場】モンスター

レオン裏 LEON S.KENNEDY'S 2nd STORY
クレア裏 CLAIRE REDFIELD'S 2nd STORY

ITEM MAP

【下水処理場】アイテム

レオン裏 LEON S.KENNEDY'S 2nd STORY
クレア裏 CLAIRE REDFIELD'S 2nd STORY

MONSTER

ゾンビ　ゾンビ犬　大クモ
腹ばいゾンビ　G成体　G・第1形態

ITEM

ショットガンの弾　グレネード弾　ブルーハーブ
インクリボン　クラブのカギ　Map マップ

レオン表
クレア表
レオン裏
クレア裏
㊴ B1東側通路
㊵ 変電室
㊶ 外堀
㊷A 右物置前通路
㊷B 右物置
㊷A 右物置前通路
※セーブ目的以外では くる必要なし
※セーブ目的以外では くる必要なし
㊸ 地下駐車場
シェリー
㊾C フェンス西側通路
㊸ 地下駐車場
シェリー
㊾C フェンス西側通路
㊹ B1西側通路
㊹ B1西側通路
㊺ 留置場
㊺ 留置場
入手：マンホールオープナー
入手：マンホールオープナー
㊻ 犬舎
㊻ 犬舎
使用：マンホールオープナー
使用：マンホールオープナー
㊼ 地下水路
㊼ 地下水路
㊽A 左物置前通路
㊽A 左物置前通路
㊽B 左物置
㊽B 左物置
56A 浄水室
56A 浄水室
㊽A 左物置前通路
㊽A 左物置前通路
エイダ
㊾A シャッター東側通路
エイダ
㊾A シャッター東側通路
エイダ
シェリー
エイダ
シェリー
㊾B 理場中央部
エイダ
シェリー
エイダ
シェリー
㊿ 注水室
エイダ
㊾C フェンス西側通路
シェリー
㊾A シャッター東側通路
エイダ
㊾C フェンス西側通路
シェリー
㊾A シャッター東側通路
エイダ
㊾A シャッター東側通路
シェリー
㊾C フェンス西側通路
エイダ
㊾A シャッター東側通路
シェリー
㊾C フェンス西側通路
㊽A 左物置前通路
㊷A 右物置前通路
㊽A 左物置前通路
㊷A 右物置前通路
51 検死室
使用：クラブのカギ／入手：レッドカードキー
52 武器庫
A
B
C
D

A
B
C
D
㊸ 地下駐車場
㊸ 地下駐車場
㊹ B1西側通路
㊺ 留置場
㊻ 犬舎
53 警察署1F・宿直室
54 警察署1F・プレスルーム
30 警察署2F・美術室
36 警察署2F・署長室
37A 警察署2F・署長室廊下
37B 警察署2F・署長室倉庫
22 警察署2F・図書室
55A 警察署3F・ホール3F
55B 警察署3F・時計台
㊹ B1西側通路
㊺ 留置場
56A 浄水室
56B 下水道北口
36 警察署2F・署長室
57A 隠し通路
57B 剥製処理室
58A 鉄橋
36 警察署2F・署長室
58A 鉄橋
58B 下水道南口
㊹ B1西側通路
㊺ 留置場
56A 浄水室
56B 下水道北口
36 警察署2F・署長室
57A 隠し通路
57B 剥製処理室
58A 鉄橋
36 警察署2F・署長室
58 A 鉄橋
58 B 下水道南口
59 A 下水道・第2水路へ
61A 下水道・第1水路へ
59 A 下水道・第2水路へ
61A 下水道・第1水路へ

㊴B1東側通路

レオン表	クレア表	レオン裏	クレア裏
ゾンビ犬×2(回避/難) 【クラブのカギ入手後】リッカー×1(回避/難)		Ⓔゾンビ×5(回避/難) 【Ⓔ+クラブのカギ入手後】ゾンビ×2(回避/易)	

レオン表 クレア表 はじめにきたときにいる2匹のゾンビ犬は、いったんⒶの場所へ出てからすぐに引き返し、Ⓑの位置で待ち伏せてハンドガンを撃ちこめば、安全に倒すことが可能。㊿注水室でクラブのカギを入手したあとにきた場合は、敵がゾンビ犬からリッカーに変わっている。避けられないことはないが、手堅くいくなら、ショットガン(またはグレネードランチャー+硫酸弾)で早めに倒したほうがいい。

レオン裏 クレア裏 表プレイにおける電気コードの使いかたしだいでは、㉒警察署・図書室でのゾンビ侵入イベント発生後にゾンビが5体出現する(→P.184)。また、クラブのカギを取ったあとにも別のゾンビが2体出現。どちらの場合でも、倒してしまったほうが安全だ。

㊵変電室

レオン表	クレア表	レオン裏	クレア裏
—			

レオン表 クレア表 レオン裏 クレア裏 Ⓐのスイッチを操作して、供給電力をちょうど80にすると、㊽武器庫の扉のカードリーダーが作動しはじめる。スイッチは、上に入れると供給電力が36増加し、下に入れると14減少する。また、100を超えたぶん、およびゼロを下まわったぶんは切り捨てられる。この2点に注意していれば、80に合わせるのは、さほどむずかしいことではない。

供給電力を調整すれば㊽武器庫へ入るための条件がひとつ満たされたことになる。

㊶外堀

レオン表	クレア表	レオン裏	クレア裏
ゾンビ犬×2(回避／易)			

レオン表 レオン裏 レオン編では、この先にある㊷右物置へ行ってもタイプライターとアイテムボックスが使えるだけ。ゾンビ犬に攻撃される危険をおかしてまで㊷右物置へ行く必要はない。㊴B1東側通路への扉の近くにあるレッドハーブを拾ったあとは、すぐに引き返していい。

クレア表 クレア裏 最初にここへきたときは、マンホールに近づくとゾンビ犬がはさみうちを仕掛けてくる。しかし、ダッシュでマンホールへ入ってしまえば、攻撃を回避することが可能だ。マンホールから出てきたときは、すでに通路にゾンビ犬がいるが、やはりダッシュで扉まで逃げてしまえば攻撃を受けずにすむ。なお、扉へのダッシュ中にレッドハーブを取るのは危険なので、最初にきた時点で入手しておくこと。

㊷右物置前通路～右物置

レオン表	クレア表	レオン裏	クレア裏
―			

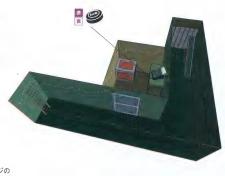
レオン表 レオン裏 何もアイテムが落ちていないので、レオンはここへくる意味があまりない。

クレア表 クレア裏 最初にきたときは、いったん右物置に入ってから通路へ出ると、イベントが発生してクレアからシェリーにキャラクターチェンジが行なわれる。これ以後、シェリーがクラブのカギを手に入れてクレアに渡すまで、操作するキャラクターはシェリーになる。

キャラクターチェンジの前にタイプライターでセーブしておくのも手。

㊸地下駐車場

レオン表	クレア表	レオン裏	クレア裏
―		【クラブのカギ入手後】ゾンビ犬×2(回避／易)	

レオン表 レオン裏 Ⓐの位置まできたところで、レオンのパートナーであるエイダが登場。彼女の申し出を受けて、Ⓑの扉をふさいでいる車を動かせば、㊹B1西側通路への移動が可能に。

クレア表 扉をふさいでいる車を移動させる手段がないので、㊹B1西側通路へ行くことはできない。グリーンハーブを取りたいとき以外は無理にこなくてもいいだろう。

クレア裏 クラブのカギ入手後にここへくると、扉をふさいでいた車が移動しており、㊹B1西側通路へ行けるようになっている。

レオン裏 クレア裏 クラブのカギを入手したあとはゾンビ犬が出現している。扉から扉へ一気に走り抜ければ楽に逃げきれるが、倒しておきたい場合は扉の近くからハンドガンで攻撃すること。

㊹B1西側通路

レオン表	レオン裏	クレア裏
―		【クラブのカギ入手後】ゾンビ犬×2(回避／易)

レオン表 レオン裏 レオン編では敵が出現しないため、ここはただの通り道。ちなみに、55警察署・時計台でナイトプラグを取ってからダストシュートを使った場合の移動先はⒶの位置だ。

クレア裏 ゾンビ犬が2匹出現するが、接触しないように壁沿いをダッシュすれば回避可能。倒す場合は、㊸地下駐車場への扉近くか、フィルムCが置いてある机の前で待ち伏せするといい。

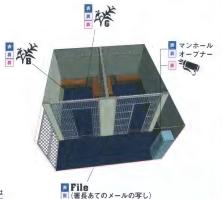
クレア裏のみゾンビ犬が出現する。しかし、回避は意外にラク。

㊺留置場

レオン表	レオン裏	クレア裏
	—	

レオン表 レオン裏 ここへは2回くることになる。はじめは、牢屋のなかにいるベンと会話し、棚にあるマンホールオープナーを取るため。2回目は、何者かに襲われたベン(ナイトプラグを入手したあとで㊹B1西側通路へ行くとイベントが発生)のところへ向かうためだ。

クレア裏 ボウガンの矢と2種類のハーブが不要であれば、わざわざくる必要はない。

ここのブルーハーブは大クモの攻撃で毒状態になったときに拾え。

警察署に強力すぎる武器が配置されているのはナゼか？

ラクーン市警察署では、レオンならデザートイーグル50口径、クレアならM79グレネードランチャーといった、一般には使用されないであろう強力な火器を入手することができる。デザートイーグルは一応拳銃の体裁をたもってはいるものの、世界最大級のその口径から射出されるA.E弾は人間を肉塊に変えるほどの破壊力を誇り、警察の主任務である犯人制圧にはまったく向いていない。グレネードに至っては市街地で使用することすらできないシロモノである。

こうした武器が署内に存在する理由は、おそらくS.T.A.R.S.にあると思われる。前作の洋館事件を生き延びたメンバーはアンブレラが生み出したB.O.W.の恐ろしさを熟知しており、対モンスター殺傷を目的とした火器を独自のルートで集め、事件の再発に備えていたのであろう。デザートイーグルはバリーが懇意にしていたケンド銃砲店から、グレネードランチャーはクリスが空軍時代のつてを頼って仕入れたものと見られる。

㊻犬舎

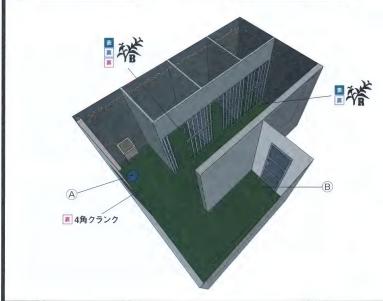
レオン表	レオン裏	クレア裏
ゾンビ犬×2(回避／難)		ゾンビ犬×2(回避／難)

レオン表 レオン裏 Ⓐの位置にあるマンホールのフタをマンホールオープナーでこじ開ければ、㊼下水処理場・地下水路へ行けるようになる。なお、レッドハーブを取ろうとすると、ゾンビ犬がオリから跳び出してレオンに襲いかかってくるが、事前にオリの外からハンドガンなどで倒しておけば、襲撃を受けずにすむ。ただしその場合は、オリのなかのブルーハーブを取ることができないので注意。

クレア裏 ゾンビ犬が最初からオリの外にいるため、不用意に奥へ行こうとすると襲われる。Ⓑの位置で待ち伏せし、ゾンビ犬を全滅させてからマンホールのそばに落ちている4角クランクを拾うといい。

ちなみにクレアの場合、自分でマンホールのフタを開けることはできない。しかし、㊿④下水道・管理室連絡通路でレオンと会ったあとに、㊾下水道・第2管理室→㊻下水処理場・下水道北口を通って㊼地下水路へくると、マンホールのフタが開いており、犬舎へもどれるようになっている。ただし、64下水道・管理室連絡通路でレオンと会ったあとでも、61下水道・第1管理室→57警察署・剥製処理室→犬舎というルートを通ってきたときは、なぜかマンホールのフタが開いていない。

ゾンビ犬をオリから出さなければ、もっとも手前のオリのなかにあるブルーハーブを取ることはできない。

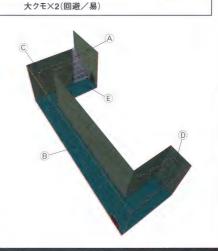
クレア裏ではここに4角クランクがある。拾うさいのスキを襲われないように、ゾンビ犬を事前に倒しておきたい。

㊼地下水路

レオン表	レオン裏	クレア裏
大クモ×2(回避／易)		

レオン表 レオン裏 クレア裏 やっかいなのが2匹の大クモ。ほとんどの場合、Ⓐへ向かうときはⒷとⒸ、Ⓓへ向かうときはⒺとⒷの壁に沿ってダッシュするだけでラクに避けられるが、運が悪いと、攻撃を食らって毒状態になってしまうことがある。ブルーハーブで治療する手もあるが、安全にいくならショットガン、マグナム、グレネードランチャー＋火炎弾などで倒すこと。

水路の大クモを避けるときは中央ではなく、どちらかの壁沿いにダッシュするのが基本。

㊽左物置前通路〜左物置

レオン表	レオン裏	クレア裏
―		

レオン表 レオン裏 最初にきたときは、ここから一度56浄水室へ入って通路にもどってくると、レオンからエイダにキャラクターチェンジが行なわれる。それ以後、エイダがクラブのカギを入手してレオンに渡すまで、プレイヤーが操作するキャラクターはエイダになる。

クレア裏 ㊼地下水路で毒状態になったときは、左物置でブルーハーブを拾ってもいいだろう。

レオンの場合は、56浄水室でのGとの戦闘直前に、この部屋で装備を整えておくこと。

㊾シャッター東側通路～処理場中央部～フェンス西側通路

レオン表	クレア表	レオン裏	クレア裏
ゾンビ犬×2(回避／難)		ゾンビ×4 (回避／エイダ…難　シェリー…易)	

レオン表 クレア表 レオン裏 クレア裏 表プレイでも裏プレイでも、この場所と㊿注水室ではパートナー(レオン編の場合はエイダ、クレア編の場合はシェリー)を操作することになる。エイダはフェンス西側通路でショットガンの弾を、シェリーはシャッター東側通路でグレネード弾を忘れずに取っておくこと。㊿注水室でクラブのカギを手に入れたあとにそれぞれのスタート地点へもどれば、レオンおよびクレアにふたたびキャラクターチェンジが行なわれる。

処理場中央部には敵がいるが、パートナーは攻撃を食らっても簡単には死なないし、レオンやクレアにキャラクターチェンジが行なわれると、ここで受けたダメージは帳消しとなる。よって、エイダの場合もダッシュで逃げていい。

㊿注水室

レオン表	クレア表	レオン裏	クレア裏
—			

レオン表 クレア表 レオン裏 クレア裏 中央に、3つの箱が置かれた、水のないプールがある。それらの箱をⒶの位置に一列にならべて注水すれば、橋ができて、クラブのカギがある棚のところへ行けるようになる。箱は押すことしかできない点と、箱の上に乗って反対側へ行ける点を忘れなければ簡単なパズルだ。なお、箱はピッタリ壁ぎわまで押さなくてもいい(写真参照)。

この程度のスキ間は、注水したときに自動補正されるので大丈夫。

⑤①検死室

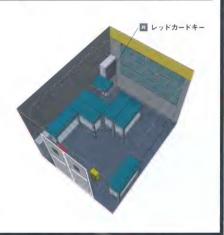
レオン表	クレア表	レオン裏	クレア裏
【レッドカードキー入手後】ゾンビ×4(回避／難)		リッカー×2(回避／不可)	

レオン表 クレア表 奥にある棚からレッドカードキーを取ると、ゾンビたちが起き上がって攻撃を仕掛けてくる。ダッシュで逃げることも不可能ではないが、扉の近くでこちらの進路をふさいでいる1体だけは倒したほうが安全だ。

レオン裏 クレア裏 リッカーがいるので、レオンはショットガン、クレアはグレネードランチャー＋硫酸弾で倒してからレッドカードキーを取ること。

この位置にいるゾンビは、避けるのがむずかしいので、倒してしまえ。

⑤②武器庫

レオン表	クレア表	レオン裏	クレア裏
―			

レオン表 クレア表 レオン裏 クレア裏 ④⓪変電室の予備電力操作パネルを使ってカードリーダーに電気を供給し、⑤①検死室で入手したレッドカードキーを使用すれば、室内に入ることができる。

　奥のロッカーに入っているのは、サブマシンガンとサイドパック。表プレイでこれらを取ったかどうかで、裏プレイでロッカーを開けたときに入っているアイテムが変わる(→P.186)。

このロッカーに入っているアイテムを取るかどうかで、裏プレイに変化が起こるのだ。

㉝宿直室（警察署1F）

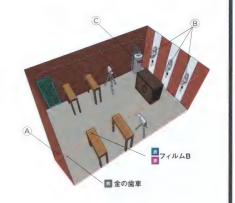
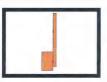
レオン表	クレア表	レオン裏	クレア裏
—			

レオン表 レオン裏 Ⓐの机の上に、レオン表ではマグナム、レオン裏ではマグナムの弾が置いてある。また、ロッカーのなかには両シナリオともショットガンの弾が入っている。リッカーやGとの戦いで重宝するので、忘れずに取ること。
クレア表 クレア裏 Ⓐの机では硫酸弾が手に入る。ベッドの上に置かれている「ジョージの日記」は、クレア編ではあまり意味がない。

「ジョージの日記」には、時計台の話と4つのプラグに関する情報が。

㉞プレスルーム（警察署1F）

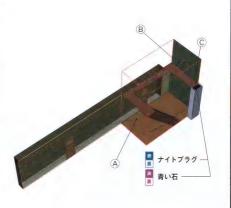
レオン表	クレア表	レオン裏	クレア裏
—	リッカー×1（回避／難）	—	

レオン表 クレア表 レオン裏 クレア裏 この部屋での目的は、Ⓐの絵にはまっている金の歯車を手に入れること。そのためには、Ⓑの胸像に特定の順番で火をともさなければならない。火をつける順番は、絵の下にある“クイーン・キング・ジャックに命の火をともすとき……馬車は走り出す”というメッセージと、左から順に11、12、13とつけられている胸像の番号を、組み合わせて考えればわかるだろう。なお、胸像に火をともすには、Ⓒのストーブのような装置にライターを使って火種をつけ、そのあとに各胸像の下にあるコックをひねればいい。
クレア表 部屋のなかにリッカーがいる。これを避けつつコックをひねるのはツラいので、すぐにグレネードランチャー＋硫酸弾で倒すべし。

⑮ホール3F～時計台（警察署3F）

レオン表	クレア表	レオン裏	クレア裏
—	リッカー×1（回避／難）	—	

レオン表 クレア表 レオン裏 クレア裏 ㉒図書室内の階段を上がったところにある扉へ入ると、この場所に出る。時計台では、まずⒶの位置の四角い穴に4角クランクを差しこみ、階段を降ろす。そのあと、上の階にある時計の動力部の前へ行って、Ⓑのくぼみに金の歯車をはめて赤いスイッチを押す。すると、Ⓒの壁が開いてナイトプラグ（または青い石）が手に入るのだ。

レオン表 レオン裏 ナイトプラグを入手した時点ですべてのプラグが集まっていたら、Ⓒのダストシュートに入って㊹B1西側通路へ行くこと。

クレア表 ホール3Fにリッカーが出現する。グレネードランチャー＋硫酸弾で早めに倒すか、目の前まで歩いて近づき、横を通り過ぎる瞬間にダッシュしてかわせばいい。

㊻浄水室～下水道北口

レオン表	レオン裏	クレア裏
【ベン死亡後】G成体（回避／不可）	【ベン死亡後】G・第1形態（回避／不可）	—

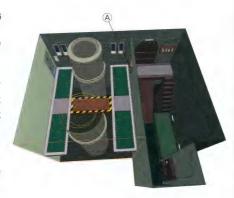
レオン表 レオン裏 最初にきたときは何もない場所だが、ベンが死んだあとにくると、レオン表ではG成体が、レオン裏ではG・第1形態が出現する。どちらも、マグナムかショットガン、あるいはカスタムハンドガンのバースト射撃を駆使して戦うべし（くわしい攻略法は→P.52～53）。

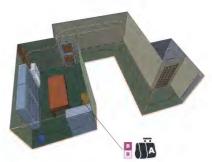
Ⓐの位置には、下水道北口への扉とプラグの差しこみ口がある。ここに4つのプラグすべてをセットして扉のカギを開ければ、下水道北口へ行けるようになるのだ。そのあと、エイダと合流して㊾下水道・第2水路へ。

クレア裏 ㊿下水道・管理室連絡通路でレオンと再会したあとなら、㊾第2管理室を通って、この部屋へくることが可能。ただし、とくにイベントは起こらない。

㊼隠し通路～剥製処理室

クレア表	レオン裏	クレア裏
	―	

クレア表 クレア裏 ㊱署長室でイーグルストーンをはじめとする3つの石を絵の裏の穴にはめこめば、ここへくることが可能。署長との会話イベントのあとは、棚にある硫酸弾を忘れずに取っておきたい。このあとのG成体またはG・第1形態との戦闘で役に立つからだ。

レオン裏 ㉑第1管理室を通ってここへくることができるが、とくにイベントは起こらない。

剥製処理室で手に入る硫酸弾は、Gとの戦いで活用するといい。

㊽鉄橋～下水道南口

クレア表	レオン裏	クレア裏
【署長死亡後】G成体(回避／不可)	―	【署長死亡後】G・第1形態(回避／不可)

クレア表 クレア裏 クレア表ならG成体が、クレア裏ならG・第1形態が出現する。もっとも有効な武器はグレネードランチャー＋硫酸弾だが、弾を温存したい場合はボウガンでもかまわない。ハンドガンは少々パワー不足なので、使わないほうがいいだろう(くわしい攻略法は→P.52～53)。Gを倒したあとは、㊱署長室にもどってシェリーと合流してから、鉄橋のつきあたりにあるハシゴを降ろして下水道南口へ。そこから㉑下水道・第1水路に向かう。

レオン裏 ㉔下水道・管理室連絡通路で、エイダからレオンにキャラクターチェンジが行なわれたあとなら、㉑第1管理室を通ってここへくることができる。ただし、とくにイベントは起こらないので、無理にくる必要はない。

AREA 4

STANDARD ROUTE GUIDE
下水道

レオンとエイダが小型リフトを降りた、その時だった。
連絡通路の、予期せぬほど近くに人影があった。白衣が揺れ、ほの暗い作業灯の光を茶色がかった金髪が反射する。
——ゾンビか!?
反応の遅れたレオンがショットガンを構えるより早く、その人物は脱兎の如く駆け出していた。走り去る華奢な背中から、レオンはそれが女性であると気づく。そして、T-ウィルスによってゾンビ化していない生存者であることも。
横道に曲がって視界から消える女の姿を、わずかの逡巡も見せずにエイダが追った。警察学校でひととおりの訓練を受けてきたレオンが舌を巻くほどの、驚くばかりの決断力と行動力である。ほとんど反射的と言ってもいい、まるでこうした状況に日頃から慣れているかの如き迅速さであった。
だが、レオンは見ていた。白衣の女が背を向ける直前、その手に鈍く光る拳銃が握られていたのを。
——俺たちがゾンビではないことは、一瞬とはいえ見て取ったはずだ。それなのに逃げたのは、彼女にとって俺たちが敵対者に見えたから……だとすれば!
「待て!　エイダ!」
レオンの制止より早く、エイダはその、T字路の突き当たりにあたる場所に飛び出していた。彼女が横道に向き直った刹那、くぐもった銃声が一発、二発とこだまする。
「危ない!」
レオンがエイダに飛びついたのと、三度目の銃声が響いたのは同時だった。
逸れた二発とは違い、その銃弾は正確にエイダめがけて飛来した。着弾していれば、彼女は心臓ないしは肺を撃ち抜かれて致命傷を負っていただろう。
幸いにも、そうはならなかった。なぜならこの瞬間、突き飛ばされたエイダの代わりに射線上にあったのはレオンだったのだから。
さらに二射、誰もいない突き当たりの壁に銃弾を撃ち込んで、白衣の女が逃げ去る足音が響いた。エイダは身を起こし、自分をかばうように倒れた若き警官を見る。その制服の左胸に、バラが咲いたかのような真紅の鮮血がにじみ出す。レオンは、身じろぎもしない。
「レオン!?」
表情を固くし、すばやく傷を調べたエイダは、かすかに安堵のため息を漏らした。銃弾は急所を外れ、左の鎖骨と肩甲骨の間を貫通している。骨が砕けた気配もなく、レオンは撃たれた痛みと衝撃で気を失っているだけだった。
——この私を、助けるために……なんて馬鹿なの。なんて……。
「今の女……やってくれるわね!」
エイダが、傷つき倒れたレオンの顔を眺めていたのはごく短い間だった。立ち上がり、顔を上げた彼女の表情には、ともすれば冷たい印象を与える常のものとは異なる、外敵を前にした女豹の如き怒りが露わとなっていた。しなやかな、そして触れれば火傷を負いそうな熱を裡に秘めた美獣——抑制の仮面を脱ぎ捨て

たエイダは、まさに獲物を追う肉食獣のように白衣の女の追跡を開始した。

横道の奥にある扉を蹴り開け、汚水が流れる下水道へと飛び出す。視界の端に、ハシゴから大型通風口へ引き込まれる白衣の裾が映った。濁った水を蹴立てて走り、エイダはハシゴに取りついて女を追う。

通風口を駆け抜けながら、エイダは自問した。

なぜ、こんなにも熱くなっているのか。自分の身代わりとなって傷つき倒れたレオンのためなのか?

彼女は無意識に、軽く首を振った。自制を失い、怒りに任せて突っ走る今の自分を認めたくなかった。

――あの女はアンブレラの研究員に違いないわ。だったら、ジョンの情報も知っているはず……そうよ。私は自分の目的のためにやっている。あんな正義感坊やに助けられたからって、そんなことで心を動かしていたら、私は……。

心の中でそう唱えながらも、エイダは膨れ上がる感情を抑えきれない自分に気づいていた。馬鹿なレオン。何も知らないレオン。まぶしいほど、真っ直ぐなレオン……。

揺れる気持ちを抑え込むように、エイダは握り締めた拳銃の冷たく硬い感触を確かめる。この儀式に、ざわめく心が一瞬に鎮まっていく。

彼女はハシゴを滑り降り、下水処理場の制御室らしきフロアに一瞬に着地した。それは明らかに、特別な訓練を受けた人間の身のこなしであった。

だが、再びエイダが走り出したその時、一発の銃声がフロアに反響した。彼女の手からブローニングHPが弾き飛ばされ、床で重たい金属音を立てる。すぐに飛びつくには、距離が離れすぎていた。

「動くな!」

鋭い声が飛んだ。薄暗いフロアの隅から、銃を構えた白衣の女が近づいてくる。銃口が、エイダに向けて鈍い光を放っていた――。

STORY

MONSTER MAP

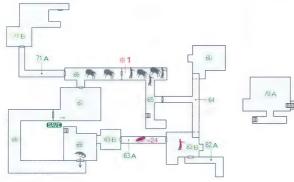
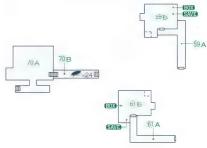
【下水道】モンスター

レオン表
LEON S.KENNEDY'S 1st STORY

クレア表
CLAIRE REDFIELD'S 1st STORY

ITEM MAP

【下水道】アイテム

レオン表
LEON S.KENNEDY'S 1st STORY

クレア表
CLAIRE REDFIELD'S 1st STORY

MAPLIST

59A 第2水路	62B 第1地下倉庫	67 処理プール	71B ロープウェイ乗り場(西)
59B 第2管理室	63A 通気口	68 ゴミ運搬路	
60 第2地下倉庫	63B ゴミ量調整室	69 ゴミ集積場	
61A 第1水路	64 管理室連絡通路	70A コントロール室	
61B 第1管理室	65 東側下水道	70B 排気口	
62A 第1水路下	66 西側下水道	71A つり橋	

※注1、2)この場所のゾンビはオオワシのメダル取得後に出現。
※注3)表プレイで倒していれば、出現しない。

MONSTER MAP

ITEM MAP

【下水道】 アイテム

MONSTER

ITEM

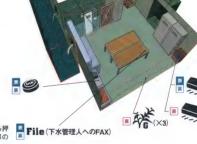
レオン表
⑤⑨A 第2水路
⑤⑨B 第2管理室
⑥⓪ 第2地下倉庫
クレア表
⑥①A 第1水路
シェリー
⑥②A 第1水路下
シェリー
⑥②B 第1地下倉庫
シェリー
⑥③A 通気口
シェリー
⑥③B ゴミ量調整室
⑥①A 第1水路
⑥①B 第1管理室
⑥②B 第1地下倉庫
レオン裏
⑤⑨A 第2水路
⑤⑨B 第2管理室
⑥⓪ 第2地下倉庫
クレア裏
⑥①A 第1水路
⑥①B 第1管理室
⑥②B 第1地下倉庫
⑥④ 管理室連絡通路
エイダ
⑥⑤ 東側下水道
エイダ
⑦⓪B 排気口
エイダ
⑦⓪A コントロール室
エイダ
⑥⑨ ゴミ集積場
⑥④ 管理室連絡通路
エイダ
⑥⑤ 東側下水道
エイダ
⑦⓪B 排気口
エイダ
⑦⓪A コントロール室
エイダ
⑥⑨ ゴミ集積場
⑥④ 管理室連絡通路
⑥⑤ 東側下水道
⑥①B 第1管理室
A
B
C
D

A
B
C
D
62B　第1地下倉庫
61A　第1水路
※ここから 57B 警察署
・剥製処理室へもどれる
59B　第2管理室
60 第2地下倉庫
59A　第2水路
※ここから 46 警察署
・犬舎へもどれる
65 東側下水道
66 西側下水道
67 処理プール
68 ゴミ運搬路
69 ゴミ集積場
70A　コントロール室
70B　排気口
66 西側下水道
71A　つり橋
71B　ロープウェイ乗り場(西)
72 工場・ロープウェイ
車内へ
73 工場・ロープウェイ
乗り場(東)へ
72 工場・ロープウェイ
車内へ
73 工場・ロープウェイ
乗り場(東)へ

㊾第2水路～第2管理室

レオン表	レオン裏	クレア裏
—		【第2水路】ゾンビ×3(回避／難)

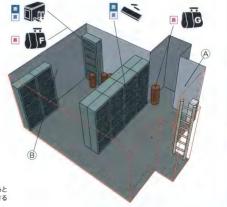
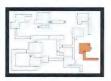
レオン表 レオン裏 クレア裏 ロッカーを横から押して動かすと、Ⓐの隠し扉が出現。そこへ入れば、㊿第2地下倉庫へ行ける。ちなみに、クレア裏の場合でも、第2水路から㊻下水処理場・下水道北口を通って警察署へもどることが可能だ。

クレア裏 グリーンハーブが3つ置いてあるので、HPを回復させるアイテムが不足している場合は補充しておいてもいいだろう。

ロッカーはどちらから押してもいい。この扉の奥にハシゴがある。

㊿第2地下倉庫

レオン表	レオン裏	クレア裏
—		

レオン表 レオン裏 クレア裏 はじめてこの部屋にきたときは、室内が暗く、どこに何が置いてあるのかわからない状態。しかし、ⒶとⒷの位置にあるアルコールランプにライターで火をつけて周囲を明るくすれば、アイテムが探せるようになる。なお、たとえアイテムの位置を正確に覚えていたとしても、室内が暗いままだと絶対に拾うことはできないので注意。

ランプに火をつけるとアイテムを入手できるようになるのだ。

㉛第1水路～第1管理室

クレア表	レオン裏	クレア裏
—	【第1水路】 ゾンビ×3(回避／難)	—

クレア表 クレア裏 ㊳下水処理場・下水道南口からここへきた直後に、シェリーが下水に流されて㉜第1水路下へ落とされる。クレア表では、これ以降シェリーがオオカミのメダルを入手するまで、クレアからシェリーにキャラクターチェンジが行なわれる(クレア裏の場合はシェリーがいなくなるだけで、操作するキャラクターはクレアのまま)。

Ⓐの扉はカギがかけられているものの、クレアはスタンダードアイテムのキーピックで簡単に開けることができる。扉の奥にはハシゴがあり、そこから㉜第1地下倉庫へ下りていくことが可能だ。

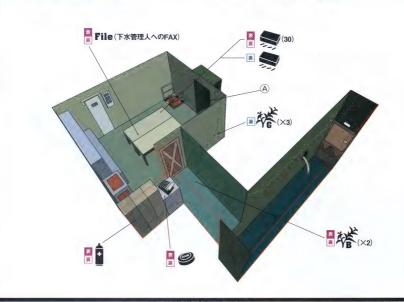
クレア編では第1水路へきた直後にシェリーとはぐれる。クレア表ならここでシェリーにキャラクターチェンジ。

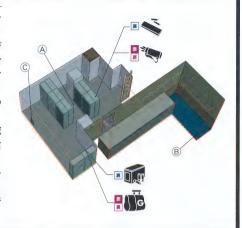
レオン裏 ここでの目的はふたつ。ひとつはグリーンハーブ×3を手に入れること。もうひとつは㉜第1地下倉庫への扉を開くことだ。ただし、扉を開くためには小さなカギが必要となる。HPを回復するアイテム、ショットガンの弾、マグナムの弾のいずれも十分に残っているなら、先に㊳ゴミ運搬路へ行き、アリゲーターと戦ったあとにここへきてもいい。

なお、クレア編と同じように、第1水路→㊳下水処理場・下水道南口→㊲剥製処理室というルートで警察署へもどることもできるが、それによって起こるイベントはとくにない。

Ⓐの扉は、クレアならキーピックで簡単に開けられるが、レオンの場合は開けるのに小さなカギが必要となる。

㊷第1水路下〜第1地下倉庫

クレア表	レオン裏	クレア裏
【第1地下倉庫】ゾンビ×1(回避／易)		

クレア表 レオン裏 クレア裏 第1地下倉庫の棚に、レオン裏ではショットガンの弾とマグナムの弾が、クレア編ではボウガンの矢とグレネード弾が置いてある。それらの弾が不足している場合は、ここで補充をしておくこと。Ⓐの位置にゾンビがいるが、不用意に近づかなければ攻撃されずにすむ。倒しても弾のムダになるだけなので、相手にしないのが得策だ。

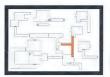
クレア表 排水口に引きずりこまれたシェリーが流されてくるのがⒷの位置。そこから第1地下倉庫へ行き、Ⓒの位置にある通気口から㊸ゴミ量調節室へ向かう。倉庫の棚にあるいくつかのアイテムは、背の低いシェリーには取ることは不可能。クレアにキャラクターチェンジが行なわれるまでは無視しておいてかまわない。

㊸通気口〜ゴミ量調整室

クレア表
【通気口】ラージ・ローチ×24(回避／難)

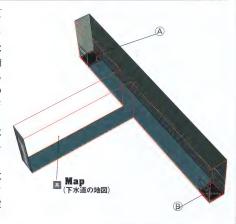
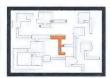
クレア表 この場所には、クレア表でシェリーにキャラクターチェンジが行なわれたとき以外はくることができない。通気口に出現するラージ・ローチは、踏みつぶすよりもダッシュで回避したほうが無難。つきあたりのゴミ量調整室にあるオオカミのメダルを拾うと、床のフタが開いて㊾ゴミ集積場へ落とされ、シェリーからクレアにキャラクターチェンジが行なわれる。

ラージ・ローチをすべて踏みつぶすのはむずかしい。かまわずダッシュで突破するのだ。

⑭管理室連絡通路

レオン表	クレア表	レオン裏	クレア裏
ー			

レオン表 レオン裏 ㊾第2管理室からリフトに乗って下りてきた直後、レオンからエイダにキャラクターチェンジが行なわれる。エイダは㊿東側下水道→⑦排気口〜コントロール室→⑥ゴミ集積場の順に移動することになるが、その途中にあるアイテムは拾えない(壁にはられた下水道の地図をのぞく)。レオンにキャラクターチェンジが行なわれたあとに取りに行くこと。

クレア表 クレア裏 クレア裏でレオンと再会するイベントがある以外は特筆すべきことはない。クレアにとってはただの通り道だ。

レオン表 クレア裏 裏プレイのときのみ、Ⓐと Ⓑの位置にあるリフトを両方とも利用できるので、レオンは㉑第1管理室へ、クレアは㊾第2管理室へ、それぞれ行くことが可能だ。

⑮東側下水道

レオン表	クレア表	レオン裏	クレア裏
大クモ×2(回避／易)【オオワシのメダル入手後】ゾンビ×3(回避／易)			

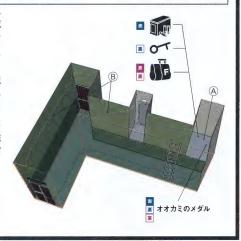
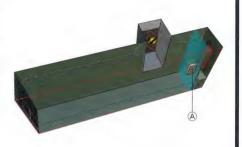
レオン表 クレア表 レオン裏 クレア裏 Ⓐの場所にある死体を調べると、オオカミのメダルが取れる。アイテム欄に余裕を持たせたい場合は、最初にここへきたとき(操作キャラクターがエイダのときをのぞく)に拾って、⑯西側下水道の通行認定機にはめこんでから⑰処理プールへと向かう。アイテム欄に余裕があるなら、⑩コントロール室でオオワシのメダルを入手し、排気口を通ってここへきたときに拾うといい。なお、途中の大クモは、Ⓑの壁に沿ってダッシュすれば簡単に回避することができる。

クレア表 Ⓐの場所にあるのは火炎弾のみ。

レオン裏 オオカミのメダルのほか、小さなカギも落ちている。⑯西側下水道へ行く前にこれを入手して、⑪第1管理室へ向かうのも手だ。

⑥⑥西側下水道

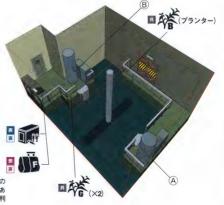
レオン表	クレア表	レオン裏	クレア裏
大クモ×2(回避／易)			

レオン表 クレア表 レオン裏 クレア裏 ⑥⑤東側下水道(クレア表は⑥⑨ゴミ集積場)で拾ったオオカミのメダルと、⑦⓪コントロール室で拾ったオオワシのメダルを、Ⓐの通行認定機にはめると、⑦①つり橋への通路が開く。ふたつのメダルをはめるタイミングは同時でなくても認められるので、アイテム欄に余裕を持たせるために、片方のメダルだけ先にはめておいてもかまわない。

途中にいる大クモは、攻撃を当てづらいので無視したほうが無難だ。

⑥⑦処理プール

レオン表	クレア表	レオン裏	クレア裏
—			

レオン表 クレア表 レオン裏 クレア裏 中央にあるプールは、Ⓐの油圧式動力伝達機の前でバルブハンドルを使えば、橋が降りてきて渡れるようになる。ただし、タイプライターが置いてある側へ渡ったあと、Ⓑでもバルブハンドルを使って橋を上げておくことを忘れずに。さもないと、⑦⓪コントロール室で南側から北側へ渡ろうとしたときに、再度ここへ足を運ぶことになってしまう。

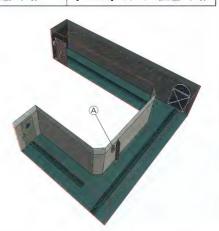
⑥⑥西側下水道への扉の近くにプランターがある。毒状態のときに利用するといい。

⑥⑧ゴミ運搬路

レオン表	クレア表	レオン裏	クレア裏
アリゲーター(回避／不可)		【→P.186】アリゲーター(回避／不可)	

レオン表 クレア表 レオン裏 クレア裏 つきあたりへ行くと、⑥⑨ゴミ集積場からアリゲーターが出現し、襲いかかってくる。戦闘中は⑥⑦処理プールへの扉がロックされるため、完全に追いつめられる前に撃退しなければならない(ダメならゲームオーバーとなってしまう)。

倒す方法はふたつある。ひとつは、ふつうに武器を使ってダメージを与える戦法。使用武器は、レオンはショットガン、クレアはグレネードランチャー＋火炎弾がオススメだ(くわしい攻略法は→P.48)。そしてもうひとつは、Ⓐの位置の高圧ボンベをはずしてアリゲーターがくわえた瞬間に撃つ戦法。なお、表プレイでどちらの方法で倒したかによって、裏プレイでの状況が変わってくる(→P.186)。

⑥⑨ゴミ集積場

レオン表	クレア表	レオン裏	クレア裏
ー			

レオン表 レオン裏 Ⓐの位置でエイダと合流すると、彼女が傷の手当てをしてくれる。どんなにダメージを負っていても、ここで全回復させることが可能だ(毒状態も治療される)。

クレア表 アリゲーターとの戦闘終了後、Ⓑの位置でシェリーと合流。倒れている彼女のそばにオオカミのメダルがあるので拾っておくこと。

クレア裏 インクリボンがある以外は何もない。

アリゲーター戦のあとはハーブなどを使わずにエイダの手当てで回復してもらうこと。

⑦⓪コントロール室～排気口

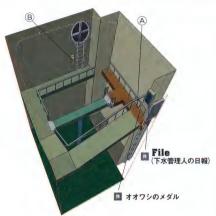
レオン表	クレア表	レオン裏	クレア裏
【エイダ時のみ】ラージ・ローチ×24(回避／易)	―	【エイダ時のみ】ラージ・ローチ×24(回避／易)	【オオワシのメダル入手後】ラージ・ローチ×24(回避／易)

レオン表 クレア表 レオン裏 クレア裏 Ⓐの位置に下水管理人の死体があり、その近くにオオワシのメダルが落ちている。これを手に入れたあと、Ⓑの位置にあるファン調節器の前でバルブハンドルを使い、ファンを停止させてから排気口を通過、⑥⑤東側下水道へ向かう。排気口にラージ・ローチが出現した場合は、無理して倒そうとせずにダッシュで逃げること。

⑥⑦処理プールで橋を上げておかないと、⑥⑨ゴミ集積場側から渡れないので注意が必要。

⑦①つり橋～ロープウェイ乗り場(西)

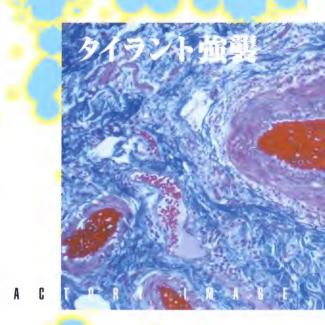
レオン表	クレア表	レオン裏	クレア裏
―			

レオン表 クレア表 Ⓐの位置にあるコントロールパネルの電源を入れてロープウェイに乗れば、下水道エリアは終了だ。ちなみに、アリゲーターを武器で撃退した(高圧ボンベを使っていない)ときは、Ⓑの棚に弾薬が出現する。

レオン裏 クレア裏 アリゲーターを武器で撃退した場合でも、棚には何もない。なお、クレア裏ではここでシェリーと合流する。

向かって右側のホームのつきあたりにコントロールパネルがある。ので注意が

STANDARD ROUTE GUIDE

工場

VACANT FACTORY IMAGE

「いったい、アンブレラってどういう企業なの――」

クレアは思わずうめいていた。朽ち果てた廃工場の、操車場車庫から広がる光景を見た瞬間のことであった。

ラクーン郊外に位置する、荒涼とした原野に建造された無数の工場群――人気のないそれらの建造物は、天に浮かぶ満月の光を浴びて、夜闇の中で濡れたように青く浮かび上がっている。それはあたかも、信じられぬほど巨大な生き物の、胃壁の突起物を眺めているようにクレアには思えた。しかし、彼女を驚愕させたのは、こちらではない。

眼前に、とてつもなく大きな縦穴が、ぽっかりとその顎を開いていた。差し渡しが二十メートルはありそうな、地下へとつづく八角形のシャフトである。

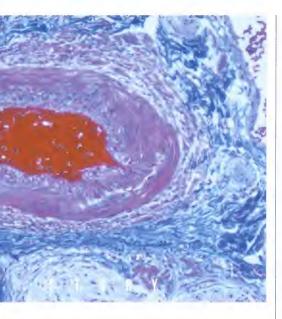
車庫からつづく軌道が途切れていることから、ターンテーブルに擬装した大型のリフトがそこにあったのだろう。おそらく先を行くレオンがこの仕掛けを動かし、地底に隠された秘密研究施設へと潜入したのだ。

シャフトをのぞき込んだクレアは、軽いめまいを感じていた。恐ろしく深い。月光の届かぬ深淵の闇が、眼下に黒々とわだかまっているのだ。まるで、冥府へとつづく底なしの穴がそこに待ち受けているかのように――否、それは事実だった。アンブレラはそこでバイオ・ウィルスという、地獄の災厄を掘り起こしていたのだから。

この馬鹿げた秘密施設を通して垣間見えたアンブレラという企業の巨大さが、滅多なことでは弱音を吐かぬクレアの気持ちをひどく萎えさせていた。個人レベルでどれだけ頑張ってみても、所詮はどうにもならぬところまで事態は進展しているのではないか――そんな疑念に襲われて、打ち消すことができなくなっていたのだ。

無力感に苛まれたクレアは、しかし頭を振って弱気な自分をたしなめた。

兄のクリスは、この怪物じみたガリバー企業の企みを砕くべく、洋館事件から生き残った仲間たちとともにヨーロッパへと飛んだ。ラクーン市警で孤立しながらも、決して挫けることなく――ならば、その兄の消息を追ってこの町に飛び込んだ自分が、どうして先にあきらめてしまえるだろう?

それに、クレアには守らなくてはならないもうひとつの生命があった。彼女に心を開き、この長い夜を一緒

に生き延びようとしている健気な少女シェリー。その幼い命を救うためにも、クレアは戦いから降りるわけにはいかないのだ。

「それに、レオンだってあきらめてない。負けてられないわ」

弱気の虫を強引に追い払い、クレアはリフトを呼び戻す手段を探すべく、シャフトに据えつけられた足場を伝って点検用エリアへと侵入した。

縦穴を支える太い柱が幾本も立ち並ぶその空間は、地底の研究所に空気を供給する設備も詰め込まれているのか、鼓膜を震わせる異様なまでの動力音に満たされていた。金網状の足場を走る自分の足音だけが辛うじて聞こえる。聴覚では敵の接近を察知できぬことに軽い不安を抱き、クレアは油断なく前後を見まわして突き当たりへと急いだ。

そこには各点検地区をチェックするための監視モニターが並んでいた。傍らのコンソールに鍵らしきものを発見し、クレアはそれをポケットへとねじ込む。シェリーを待たせているパネル室に、それらしき操作盤があったことを彼女は思い出していた。

ふと、ひとつだけ生きているモニターの中で何かが動いたような気がして、クレアはそれをのぞき込んだ。たった今、自分が走り抜けてきた背後の通路が、そこには映し出されている。

クレアは息を呑んだ。

画面の中から、何の感情も宿していない無機質な双眸が彼女を見つめていた。

モスグリーンの軍用コートに身を包んだ、身の丈二メートルを優に越す禿頭の巨漢。その武骨な顔は血が通っているとは思えぬほど白く、石を彫り上げた仮面のように表情の変化に乏しい。クレアにとって、それはもはや見慣れた男であった。

所属不明のヘリコプターからラクーン警察署に投下され、以来執拗にクレアたちの足どりをたどってくる謎の追跡者。この男が人間ではあり得ないことを彼女は知っている。

どれだけ銃弾を撃ち込まれても、この化け物は死なない。幾度かの襲撃を退けながら、クレアは相手が驚異的な回復力を持つ生物兵器であることに確信を深めていた。おそらくは、アンブレラが研究していたT-ウィルスを投与して作り出された完全なる兵士——それが今、G-ウィルス回収のためにラクーンに投入されているのだ。

モニター内の怪物が両拳を振り上げた。次の瞬間、ピントを合わせようと忙しくレンズを前後させていた監視カメラは木っ端微塵に粉砕され、画像が唐突に途切れる。

出口は怪物の後ろにある。逃げ場はない。

しかしこの時、クレアの顔に困惑はなかった。そこに浮かんだのはむしろ、壮絶な笑みとも呼ぶべき吹っ切れた表情であった。

——戦うべき相手が、はっきりとした姿をとって目の前にいる……ありがたいじゃない、そういうのって。さあ、ブッ潰してあげるわよ、アンブレラ！

硫酸弾をグレネードランチャーに装填し、構える。そこにはもはや、巨大企業の影におびえる十九歳の娘の面影はない。生還を決意した女戦士の目が、ただ希望のみを見据えて鋭い光を放っていた。

MONSTER MAP

【工場】モンスター

レオン表 LEON S.KENNEDY'S 1st STORY
クレア表 CLAIRE REDFIELD'S 1st STORY

ITEM MAP

【工場】アイテム

レオン表 LEON S.KENNEDY'S 1st STORY
クレア表 CLAIRE REDFIELD'S 1st STORY

MAPLIST

- 72 ロープウェイ車内
- 73 ロープウェイ乗り場(東)
- 74A 西側通路
- 74B 東側通路
- 75 パネル室
- 76 操車場
- 77A モニター室連絡通路
- 77B モニター室
- 78 ターンテーブル
- 79 電気機関車

MONSTER MAP

【工場】モンスター

レオン裏 LEON S.KENNEDY'S 2nd STORY
クレア裏 CLAIRE REDFIELD'S 2nd STORY

ITEM MAP

【工場】アイテム

レオン裏 LEON S.KENNEDY'S 2nd STORY
クレア裏 CLAIRE REDFIELD'S 2nd STORY

レオン表
クレア表
レオン裏
クレア裏
⑫ ロープウェイ車内
⑫ ロープウェイ車内
⑬ ロープウェイ乗り場(東)
⑭A　西側通路
⑭B　東側通路
⑮ パネル室
⑯ 操車場
⑱ ターンテーブル
⑲ 電気機関車
⑰A　モニター室連絡通路
⑰B　モニター室
⑮ パネル室
⑱ ターンテーブル
⑲ 電気機関車
⑱ ターンテーブル
㊿ 研究所B4F・警備室へ
⑳A　研究所B1F・通気口へ

⑦②ロープウェイ車内

レオン表	レオン裏
Gの腕(回避／不可)	

レオン表 レオン裏 レオン編のみ、ロープウェイに乗っているときに、Gが車両の上から攻撃を仕掛けてくる。チリが落ちてきた場所の天井を突き破ってGの腕が出てくるので、少しだけ横に移動して待ち、ハンドガンなどでダメージを与えていく。なお、わざとエイダの近くにGの腕を出現させて、攻撃をエイダにまかせてもいい。

天井のチリはレオンのほぼ真上から降ってくるので、腕が出てくる場所の誘導が可能。

⑦③ロープウェイ乗り場(東)

レオン表	クレア表	レオン裏	クレア裏
―			

レオン表 クレア表 レオン裏 クレア裏 Ⓐの位置の信号弾発射装置にライターで点火すると、一定時間だけ周囲が明るくなり、武器ボックスのカギが落ちている場所を知ることができる。ただしこれは、武器ボックスのカギを手に入れるのに必要な行動ではない。場所さえ知っていれば、わざわざライターを持ってきて信号弾を発射しなくても拾えるのだ。

このあたりを調べれば武器ボックスのカギを拾うことができる。

㊹西側通路〜東側通路

レオン表	クレア表	レオン裏	クレア裏
【西側通路】ゾンビ×4(回避／不可) 【東側通路】ゾンビ×4(回避／難)			

レオン表 クレア表 レオン裏 クレア裏 この場所に出現するゾンビをすべて回避するのは不可能に近いので、銃器で的確に倒していくこと。レオン編で残弾数が不足しているときは、パートナーのエイダに攻撃させるのもひとつの手だ。主人公のアイテム欄に空きがなければ、2ヵ所のつきあたりに落ちているアイテムは、一度㊺パネル室へ行ってから拾いにもどってくるといい。

ショットガンパーツは入手直後に組み合わせて所持アイテム数を減らしておくこと。

㊺パネル室

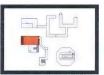
レオン表	クレア表	レオン裏	クレア裏
―			

レオン表 クレア表 表プレイではターンテーブルが㊻操車場とつながっている状態なので、室内のアイテムをすべて取ったら㊻操車場へ。

レオン裏 クレア裏 裏プレイではターンテーブルが下の階に下りている状態。先へ進むには、㊼モニター室でUPキーを手に入れて、それをⒶの位置にある操作パネルに差しこんでターンテーブルを上げる、という作業が必要になる。

このあとのGとの戦いにそなえて、ここで装備を整えておきたい。

⑯操車場

レオン表	クレア表	レオン裏	クレア裏
	—		

レオン表 クレア表 ⑮パネル室と⑱ターンテーブルを結ぶ通り道でしかない。工場の地図が手に入るものの、もはやこの時点では必要なし？
レオン裏 クレア裏 最初にきたときは、Ⓐのリフトに乗って⑰モニター室連絡通路へ下りる。⑰モニター室で取ったUPキーを⑮パネル室で使ったあとは、操車場と⑱ターンテーブルがつながり、⑲電気機関車に乗れるようになる。

裏プレイでは、まず写真右側のリフトに乗って⑰モニター室連絡通路へ向かう。

⑰モニター室連絡通路～モニター室

レオン裏	クレア裏
—	

レオン裏 クレア裏 この場所へは、裏プレイでのみくることが可能。⑯操車場のリフトから降りたあと、つきあたりのモニター室へ行くと、右のコンソールにUPキーが置いてある。それを⑮パネル室の操作パネルに差しこめば、下の階へ下りたままになっているターンテーブルを上げることができるのだ。ちなみに、奥に設置されているモニターの電源をつけると……。

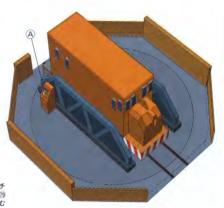
右側で光っているのがUPキー。その奥にあるのがモニターだ。

⑱ターンテーブル

レオン表	クレア表	レオン裏	クレア裏
—			

レオン表 クレア表 Ⓐの位置にある作動スイッチを押すと、ターンテーブルが下の階へ下りはじめる。しかしその前に、⑲電気機関車の運転席横にかけてあるDOWNキーを取ってきて、作動スイッチに差しこんでおく必要がある。

レオン裏 クレア裏 すでにDOWNキーが差しこまれた状態になっているので、作動スイッチを押して⑲電気機関車に乗りこむだけでいい。

表プレイのみ、スイッチを押す前にいったん⑲電気機関車に乗りこむ必要がある。

⑲電気機関車

レオン表	クレア表	レオン裏	クレア裏
【車内から出たあとターンテーブルで】G・第2形態(回避／不可)		【車内から出たあとターンテーブルで】G・第3形態(回避／不可)	

レオン表 クレア表 運転席横にDOWNキーがある。これを⑱ターンテーブルの作動スイッチに差しこんでボタンを押せば、ターンテーブルが下降しはじめるが、途中でG・第2形態の襲撃を受ける。電気機関車から降りて⑱ターンテーブルに出ると戦闘開始。使う武器は、レオンの場合はマグナム、クレアの場合はグレネードランチャー＋火炎弾がオススメだ(くわしい攻略法は→P.54)。G・第2形態を倒したあとに、いったん電気機関車へもどると、イベントが発生したのちに㊺研究所・警備室へと移動する。

レオン裏 クレア裏 表プレイとのちがいは、DOWNキーを取る必要がないこと、Gが第3形態であること、そして戦闘終了後の移動先が㊺研究所・警備室ではなく⑳通気口であることだ。

STANDARD ROUTE GUIDE

研究所

丸太のような一撃に左肩をかすめられ、気絶しかねないほどの激痛にレオンの視界は白く染まった。アネット・バーキンに撃たれた銃創が、この衝撃で再び開いたのだった。

意識が欠落したその一瞬に、容赦のない追い打ちが横殴りに襲ってきた。彼の身体は宙に浮き、数メートル真横に弾き飛ばされる。

とっさに胴を守った右肘がみしりと肋骨に食い込み、この新たな痛みが逆にレオンを覚醒させた。危うく取り落としそうになったデザートイーグルを握り締め、それができることを確かめる。10インチバレルに換装したこの大型拳銃の重さは優に二キロを越えており、今の衝撃で骨折していたなら、到底支えられるような代物ではないからだ。

出血と痛覚を抑えるために多量に摂取した薬用植物のせいか、レオンの神経は異様なまでに研ぎ澄まされていた。自分の身体が宙にあるうちにまだ戦えることを確認し終え、彼は転倒せぬように勢いを殺しながら着地する。

そして睨む。異形の姿へと具象化した、おのれの"死"そのものを——。

視線の先にいるのは"G"であった。新型ウィルスにより、自らを生体兵器と化して死すべき運命をねじ曲げた亡者——しかしその姿はすでに人であった頃の面影を微塵も残してはいない。

たび重なる変形を遂げた肉体は、すでに三メートル近い身の丈にまで達していた。もともと人間の腕であった部分は異常なまでに肥大化した怪物のそれへと成長し、脇腹からは本来あり得ない第三、第四の補助腕が生えて完全に機能し始めている。人の頭は今や繁殖したG細胞の中に埋没し、代わりに脊椎部から盛り上がった深海魚の如き頭部が、レオンに向けて呪詛とも、獲物を前にした歓喜とも知れぬ乾いた雄叫びを上げる。

絶望的な状況であった。だが、レオンは機械的にデザートイーグルの銃口を向ける。

——エイダ。

満身創痍であることは間違いない。ラクーン警察署

L A B O R A T O

からの脱出行の間に、レオンは信じがたいほどに肉体を酷使してきた。肋骨は数本へし折れ、銃弾を間近に受けた左の肩甲骨には確実にヒビが入っているだろう。体中打撲と切り傷だらけで、通常なら絶対安静が必要とされる状態である。全身が疲弊し、これ以上無理をすればバラバラになってしまうと悲鳴を上げていた。

そして、レオンの精神は、この肉体の有り様が比較にならぬほどに疲労しきっていた。蝕まれていると言ってもいい。心の一部分が、ごっそりとえぐり取られて、大きな空洞になってしまったようだった。

おそらく、ここから先の人生で、今この時より辛い状況は巡ってこないだろう。五体がちぎれるほどの苦痛の中で、なぜ自分があきらめてしまわないのか、レオンの精神の醒めた部分が冷静な問いかけを繰り返している。いっそ抵抗をやめて、あの化け物に命を奪われてしまったほうが楽なのではないか。苦痛は一瞬だろう。それに、万が一生き延びることができたとしても、彼の大切なものは永遠に失われてしまったのだ。

——エイダ。どうして……。

だが、あきらめよう、倒れ伏してしまおうという誘惑にかられるたび、エイダの姿が脳裏にフラッシュバックする。レオンの、心の空洞に詰まっていた彼女が、残酷なまでに彼を急き立てる。生き延びろ、と。

咆吼する狂獣に狙いを定め、反動に備えて腰を落とし、レオンはトリガーを引き絞った。

爆発に似た銃声とともに、凄まじいまでの衝撃が彼の両腕を襲う。拳銃としては最大級の五十口径を誇り、さらに長銃身へとカスタマイズされたデザートイーグルの発射に伴う反動は、肩を外し、手首を砕きかねないほどに強烈なものだった。全身の傷が新たに開き、刺激物を擦り込まれたような激痛がレオンの神経で一斉に弾ける。それは発狂しても不思議のない苦痛の総量であった。

それでも、レオンは撃ちやめようとはしない。奥歯が砕けるほど食いしばり、痺れる腕で反動をねじ伏せて、苦痛を引きずったまま第二射を敢行する。あたかも、この肉の痛みで心の苦しみを覆い隠そうとするかのように——。

エイダの、否、数多くの人々の運命を狂わせた悪魔の細菌兵器G−ウィルス——その狂気の所産への憎悪が、今のレオンを支えていた。彼は生き残らねばならないのだ。人の命を軽んじるガリバー企業アンブレラにそのツケを支払わせるためにも。彼が生き延びることを願った、愛した女のためにも。

デザートイーグルに装弾されたアクション・エクスプレス弾は、貫通力を重視したものではない。弾頭は硬質金属で覆われていないホローポイントタイプで、弾速も比較的に遅い。鉛の大口径弾頭は、着弾すると同時に弾けてその凄まじいエネルギーを拡散させ、標的の内部をズタズタに引き裂くのである。防弾着の上からでも、その衝撃だけで人を死に至らしめる代物であった。

それが、レオンの苦痛を代償に、連続して“G”の巨体に撃ち込まれた。その体内で柔らかな鉛が飛散し、内臓や骨を原型を留めぬまでに粉砕する。さしもの強靱さを誇る生体兵器も、そのままでは生命を維持できぬレベルの損傷がその肉体に刻まれつつあった。

レオンが気絶しそうな激痛に耐えて四発目を撃ち込んだ直後、“G”は絶叫とともにその場にくずおれた。

しかし、次の瞬間、“G”の肉体は強敵に対応すべくさらなる変貌を遂げ始めた。レオンの眼前で、骨格までが瞬時に組み変わっていく。それはいつの日か神をも凌駕するであろう、傲慢とも言うべき急激な進化であった。

「……見ているかい、エイダ」

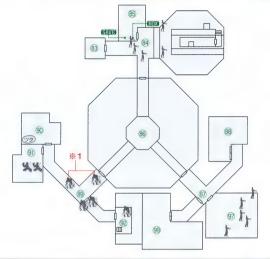
失血のせいか、かすむ目で照準を合わせながらレオンはつぶやいた。照星の向こうで、無数の牙を剥き出しにした六本足の巨獣が血に飢えた叫びを放つ。

「倒すよ……そして俺は生き延びる。必ず！」

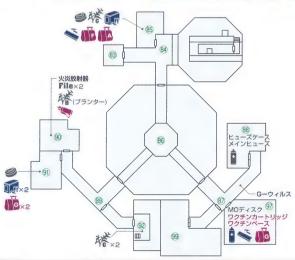
誓いとともに、デザートイーグルが再び火を噴いた。硝煙は、邪な神との開戦の狼煙であった——。

MONSTER MAP

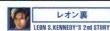
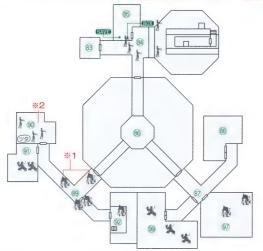
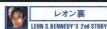
【研究所B4F】モンスター

レオン表 LEON S.KENNEDY'S 1st STORY
クレア表 CLAIRE REDFIELD'S 1st STORY

ITEM MAP

【研究所B4F】アイテム

レオン表 LEON S.KENNEDY'S 1st STORY
クレア表 CLAIRE REDFIELD'S 1st STORY

MAPLIST

83 メインエレベーター	87 イーストエリア通路	91 休憩室
84 B4通路	88 低温実験室	92 ダクト
85 警備室	89 ウエストエリア通路	97 活性処理実験室
86 メインシャフト	90 仮眠室	99 培養実験室

※注1)89へくるのが2回目以降の場合、イビーはこの位置に出現。
※注2)この場所のゾンビは表プレイで通気口のツタを燃やしていると出現。

MONSTER MAP

【研究所B4F】モンスター

ITEM MAP

【研究所B4F】アイテム

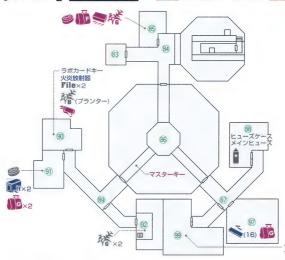
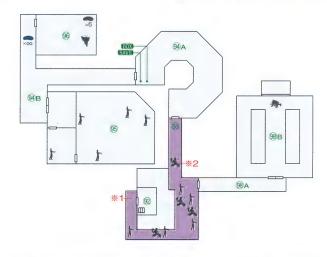
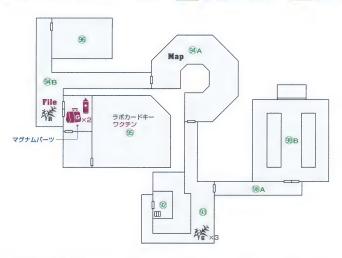
MONSTER

 ゾンビ
 ゾンビ改
 イビー
 リッカー改

ITEM

 ハンドガンの弾
 ショットガンの弾
 マグナムの弾
 ボウガンの矢
 グレネード弾
 硫酸弾
 火炎弾
 救急スプレー
 グリーンハーブ
 ブルーハーブ
 インクリボン
 ファイル

MONSTER MAP

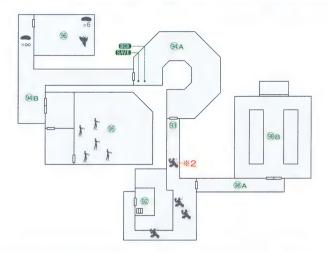
【研究所B5F】モンスター

ITEM MAP

【研究所B5F】アイテム

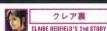
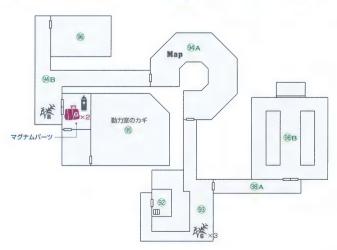
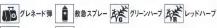
MAPLIST

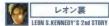
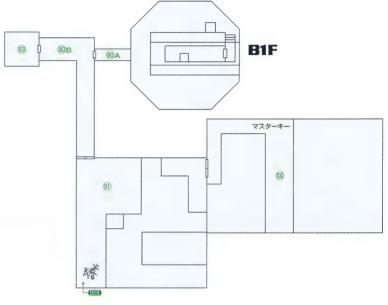
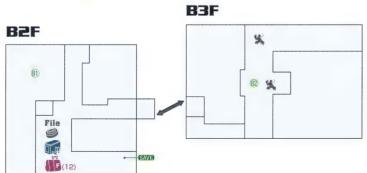
- 92 ダクト
- 93 Cエリア通路
- 94A モニター室
- 94B Bエリア通路
- 95 P-4レベル実験室
- 96 電算室
- 98A カーゴルーム前通路
- 98B カーゴルーム

※注1) ■内のゾンビ改はMOディスク取得後に出現。
※注2) このリッカー改は、93にリッカー改が3体いる場合は出現しない。

MONSTER MAP

【研究所B5F】 モンスター

ITEM MAP

【研究所B5F】 アイテム

MONSTER

ITEM

【研究所B1～B3F】

モンスター　アイテム

MAPLIST

80A 通気口	81 ポンプ室	83 メインエレベーター
80B B1通路	82 熔鉄プール室	100 動力室

MONSTER&ITEM MAP

【研究所・地下運搬施設】

レオン裏
LEON S.KENNEDY'S 2nd STORY

クレア裏
CLAIRE REDFIELD'S 2nd STORY

モンスター　アイテム

ELV
※1
BOX
⑩④
⑩①
SAVE
ホームのカギ
⑩③
BOX
⑩②
ジョイント・Sプラグ
ジョイント・Nプラグ
ロケットランチャー
⑩⑤

MAPLIST

- ⑩① プラットホーム
- ⑩② 貨物列車（前部）
- ⑩③ 貨物列車（後部）
- ⑩④ 歩道橋
- ⑩⑤ 駅変電施設

MONSTER

ゾンビ改

リッカー改

ITEM

ショットガンの弾

火炎弾

インクリボン

グリーンハーブ

※注1）この場所のゾンビ改は、⑩⑤駅変電施設の発電装置作動後に出現。

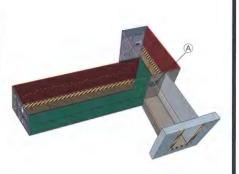
レオン表
クレア表
レオン裏
クレア裏
⑳A 通気口
⑳B B1通路
㉛ ポンプ室
㉜ 熔鉄プール室
㉝ メインエレベーター
㉞ B4通路
㉟ 警備室
㉟ 警備室
㉞ B4通路
㊱ メインシャフト
㊲ イーストエリア通路
㊳ 低温実験室
㊱ メインシャフト
㊴ ウエストエリア通路
㊵ 仮眠室
㊶ 休憩室
㊷ ダクト
㊸ Cエリア通路
㊹A モニター室
㊹B Bエリア通路
㊺P－4レベル実験室
A
B
C
D

A
B
C
D
⑯ 電算室
使用：ラボカードキー
コンピュータで指紋登録をする(→P.187)
⑰ 活性処理実験室
入手：MOディスク
入手：MOディスク
ワクチンカートリッジ
使用：ワクチンカートリッジ
入手：ワクチンベース
⑧⑦ イーストエリア通路
(→P.187)
⑨⑤P－4 レベル実験室
使用：ワクチンベース
入手：ワクチン
⑨⑨ 培養実験室
入手：サブマシンガン(→P.169)
⑨⑧A　カーゴルーム前通路
使用：MOディスク
⑩⓪ 動力室
使用：動力室のカギ
入手：マスターキー
⑨⑧B　カーゴルーム
G・第4形態との戦闘
⑧⑤ 警備室
使用：マスターキー
⑧⑥ メインシャフト
入手：マスターキー
⑩① プラットホーム
⑧③ メインエレベーター
使用：マスターキー
⑩① プラットホーム
⑩② 貨物列車(前部)
⑩③ 貨物列車(後部)
入手：ホームのカギ
⑩④ 歩道橋
使用：ホームのカギ
入手：ジョイント・Sプラグ、ジョイント・Nプラグ
⑩⑤ 駅変電施設
使用：ジョイント・Sプラグ、ジョイント・Nプラグ
スーパータイラントとの戦闘
⑩① プラットホーム
トンネルのゲートのスイッチを入れる
⑩② 貨物列車(前部)
⑩③ 貨物列車(後部)
G・第5形態との戦闘

⑧⓪通気口〜B1通路

レオン裏	クレア裏
—	

レオン裏 クレア裏 G・第3形態を倒したあとに⑦⑨電気機関車へもどると、ターンテーブルが研究所のB1Fで停止。レオン（クレア）は電気機関車を降り、Ⓐの通気口を通って研究所へ侵入することになる。B1通路の西のつきあたりには⑧③メインエレベーターがあるものの、電源が入っていない。まずは⑧②熔鉄プール室へ行って、電源スイッチを入れる必要がある。

B1通路につながっている通気口はここ。一度入ったらもどれない。

⑧①ポンプ室

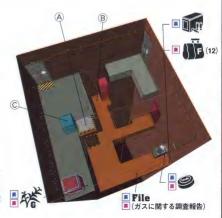
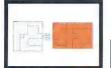
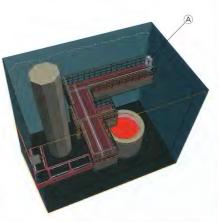
レオン裏	クレア裏
—	

レオン裏 クレア裏 ここへは2回くることになる。最初は、Ⓐのリフトに乗って⑧②熔鉄プール室へ行くため。2回目は、⑨⑤P−4レベル実験室で動力室のカギを手に入れたあとで、Ⓑの場所から⑩⓪動力室へ行くためだ。ただし、Ⓑの場所は段差が大きいので、足場を作らなければ先へ進めない。Ⓒにある黒い箱をリフトに乗せてB2Fへ移動させ、Ⓑの場所まで押していけばいい。

この箱を含め、押して動かすものはすべて、所定の位置まで移動させていない場合、部屋から出れば初期位置にもどすことが可能。

㉜熔鉄プール室

レオン裏	クレア裏
リッカー改×2(回避/難)	

レオン裏 クレア裏 リフトを降りてから、Ⓐにあるメインエレベーターの電源スイッチまでは完全な一本道だ。アイテムもいっさいないので、スイッチを入れたら、すぐに㉝メインエレベーターへ向かうこと。リッカー改は、レオンの場合はカスタムショットガン、クレアの場合はグレネードランチャー+グレネード弾(敵が密集していない場合は硫酸弾でも可)を使って倒すといい。

リッカー改を倒さないでおくと、スイッチを押すときに攻撃を受ける危険性がある。

㉝メインエレベーター

レオン裏	クレア裏
—	

レオン裏 クレア裏 ㉜熔鉄プール室のスイッチで電源を入れると使用可能。Ⓐの位置にある操作パネルを使って、研究所のB1FとB4Fを行き来できるほか、マスターキー(レオン裏の場合は⑩動力室、クレア裏の場合は㊱メインシャフトで入手)をⒷのディスプレイ付き操作パネルに差しこむことで、非常ルートを開いて⑩プラットホームへ行けるようになる。

通常はⒶのパネルを、マスターキー入手後はⒷのパネルを使用。

㉔B4通路

レオン表	クレア表	レオン裏	クレア裏
【㊶メインシャフトへ入室後】ゾンビ改×5(回避/難)		ゾンビ改×5(回避/難)	

レオン表 クレア表 レオン裏 クレア裏 表プレイでは一度㊶メインシャフトへ行ったあと、裏プレイでは㊳メインエレベーターを降りた直後に、ゾンビ改が出現する。カスタムショットガンやグレネードランチャー+火炎弾で早めに倒すこと。なお、㉘ターンテーブルおよび㉙電気機関車とつながっているので、電気機関車内にアイテムが残っている場合は取りにもどることが可能だ。

ターンテーブル側から見たB4通路。一番右にある扉へ入ると、㉕警備室に行ける。

㉕警備室

レオン表	クレア表	レオン裏	クレア裏
—			

レオン表 クレア表 クレア裏 レオン表とクレア表ではG・第2形態との戦闘終了後に、クレア裏では㊳メインエレベーターでB4Fに降りてきたときに、この部屋へ入ることが可能。ここでHPを回復するアイテムや弾薬を補充しておきたい。

レオン裏 マスターキーを拾ってからシェリーを迎えにくるときのみ入室できる。ただし、部屋のなかを探索することはできない。

机の上に弾薬系アイテムが、冷蔵庫の上にグリーンハーブがある。

㊱メインシャフト

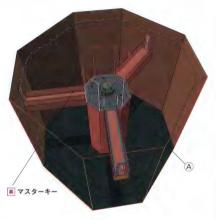
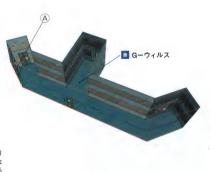
レオン表	クレア表	レオン裏	クレア裏
—			

レオン表 クレア表 レオン裏 クレア裏 Ⓐには研究所内の電力をつかさどる、巨大なブレーカーシステムがある。ただし、メインヒューズが抜き取られており、㊲イーストエリア通路および㊴ウエストエリア通路のシャッターに電力が供給されていない。シャッターを開けるには、㊳低温実験室でメインヒューズを入手し、それをブレーカーシステムに差しこむ必要がある。

クレア裏では、⑩動力室へ行ってからここにくると、イベント後にマスターキーが拾える。

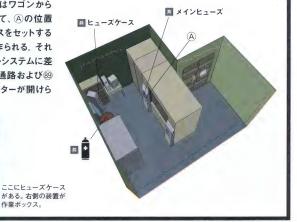
㊲イーストエリア通路

レオン表	クレア表	レオン裏	クレア裏
—			

レオン表 クレア表 レオン裏 クレア裏 シャッターの奥に㊾培養実験室への扉があるが、厳重にロックされていて開かない。扉を開けるには、Ⓐの位置にある操作パネルで、"2名のスタッフ"が指紋照合を行なう必要がある（事前にスタッフとしての指紋登録を、㊻電算室ですませておくことを忘れずに）。"2名のスタッフ"となりうるのは、もちろんレオンとクレアだ（→P.187）。

操作パネルで、ふたりぶんの指紋照合を行なわなければ扉を開けることはできない。

⑧⑧低温実験室

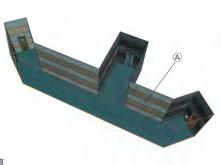
レオン表	クレア表	レオン裏	クレア裏
—			

レオン表 クレア表 レオン裏 クレア裏 まずはワゴンからヒューズケースを入手。つづいて、Ⓐの位置の作業ボックスにヒューズケースをセットすると、自動的にメインヒューズが作られる。それを、⑧⑥メインシャフトのブレーカーシステムに差しこむことで、⑧⑦イーストエリア通路および⑧⑨ウエストエリア通路にあるシャッターが開けられるようになるのだ。

ここにヒューズケースがある。右側の装置が作業ボックス。

⑧⑨ウエストエリア通路

レオン表	クレア表	レオン裏	クレア裏
イビー×2(回避／難) ※倒したあと、この通路へもどってくると再配置される			

レオン表 クレア表 レオン裏 クレア裏 シャッターを開けるとイビーが待ちかまえている。イビーには燃やすタイプの攻撃がよく効くので、レオンなら火炎放射器、クレアならグレネードランチャー＋火炎弾を使うといい。ただし、火炎放射器を装備するにはアイテム欄がふたつぶん必要となるため、持ちきれない場合はカスタムショットガンかマグナムで代用すること。

シャッターを開けた直後、Ⓐの壁に沿ってダッシュすれば、イビーを回避することができる。

⑨⓪仮眠室

レオン表	クレア表	レオン裏	クレア裏
―		【→P.187】ゾンビ改×3(回避／難)	

レオン表 クレア表 レオン裏 クレア裏 Ⓐの位置にあるコンソールを操作すると、対B.O.W.用ガスを散布することが可能。これを散布したか否かで研究所にいる特定の敵の強さが変化する(→P.187)。Ⓑの通風口から伸びているツタには通常の攻撃が効かない。敵を燃やすタイプの武器かライターを使うこと。ツタがいなくなれば、通風口から⑨①休憩室へ移動できる。

通風口近くにまき散らされた油にライターで点火してツタを燃やすことも可能だ。

⑨①休憩室

レオン表	クレア表	レオン裏	クレア裏
リッカー改×2(回避／難)			

レオン表 クレア表 レオン裏 クレア裏 2体のリッカー改は早めに倒しておきたい。両者のあいだを狙ってカスタムショットガン（またはグレネードランチャー＋グレネード弾）を2発撃ちこめば、2体をまとめて倒すことが可能だ。ロッカーのなかには、レオン編ではショットガンの弾、クレア編ではグレネード弾が、それぞれふたつずつ入っているので、必要なら取っておく。

リッカー改が動き出す前に、方向キーで狙いをさだめて撃つのだ。

㉒ダクト

レオン表	クレア表	レオン裏	クレア裏
イビー×1(回避／易)			

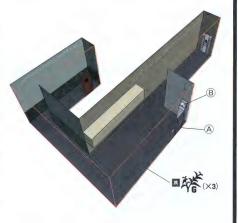
レオン表 クレア表 レオン裏 クレア裏 B4Fのほうにのみイビーがいるものの、扉のすぐ横にハシゴがあるので、無視して通り過ぎることができる。ただし、イビーがいる場所にはグリーンハーブがふたつ置かれている。拾う場合は、レオンなら火炎放射器かカスタムショットガン、クレアならグレネードランチャー＋火炎弾でイビーを倒しておいたほうが手っとり早い。

ハシゴの近くにいればイビーはゆっくりと前へ移動してくるので、そのスキにハーブを取りに行くことが可能。

㉓Cエリア通路

レオン表	クレア表	レオン裏	クレア裏
リッカー改×4 (回避／難) 【MOディスク入手後】ゾンビ改×5(回避／難)		リッカー改×4(回避／難)	

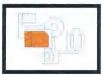
レオン表 クレア表 レオン裏 クレア裏 最初はリッカー改が3体出現。また、生き残っているリッカー改が2体以下なら、㉔モニター室からもどってきたときに、もう1体出現する。レオンはカスタムショットガン、クレアはグレネードランチャー＋グレネード弾(または硫酸弾)で早めに倒すべし。表プレイで登場するゾンビ改も、リッカー改と戦うときと同じ武器で対処すればいい(クレアは弾を火炎弾にしても可)。

表プレイでは、研究所から脱出するときにⒶ レオン表 クレア表 の地下ホーム直通ゲートから㉘カーゴルームへ行くことになる。しかし、Ⓐの扉を開けるには、Ⓑの位置にあるディスク差しこみ口に、㉗活性処理実験室で入手できるMOディスクをセットしなければならない。

⑭モニター室〜Bエリア通路

レオン表	クレア表	レオン裏	クレア裏
【Bエリア通路】モスの幼虫×∞(回避/易)	—	【Bエリア通路】モスの幼虫×∞(回避/易)	

レオン表 レオン裏 クレア裏 Ⓐの位置を通ると、天井からモスの幼虫が降ってくる。いくら倒しても、無限に落下してきてキリがないので(同時に出現するのは最大で24匹)、96電算室へ行くときは一気に走り抜けるように。

レオン表 クレア表 Ⓑにあるアイテムボックスは、98カーゴルームにおけるG・第4形態との戦闘の準備を整えるのに活用するといい。

いくらでも落ちてくるモスの幼虫。上段攻撃はまったく当たらない。

⑮P-4レベル実験室

レオン表	クレア表	レオン裏	クレア裏
ゾンビ×5(回避/難)		ゾンビ改×5(回避/難)	

レオン表 クレア表 レオン裏 クレア裏 Ⓐを73工場・ロープウェイ乗り場(東)で拾った武器ボックスのカギで開けると、レオン編ならマグナムパーツ、クレア編ならグレネード弾(6)×2が入手できる。そのあとは、表プレイではラボカードキーを、裏プレイでは動力室のカギを取りに行く。室内の敵は、カスタムショットガンやグレネードランチャー+火炎弾で倒すべし。

クレア表 レオン表では、武器ボックスの中身とラボカードキーさえ手に入れれば、この部屋に用はないが、クレア表ではワクチンを生成するために、ふたたびここへくることになる。97活性処理実験室でワクチンベースを入手後、それをⒷの位置にあるワクチン製造機にセットすれば、ワクチンを生成することが可能だ。

⑯電算室

レオン表	クレア表	レオン裏	クレア裏
モス・ジャイアント×1(回避/易)			

レオン表 クレア表 レオン裏 クレア裏 ラボカードキーを使ってこの部屋に入り、Ⓐのコンピュータで指紋登録をしておけば、㊾培養実験室の扉を開けられるようになる(→P.187)。指紋登録で使うユーザー名は、㊿仮眠室にある「ユーザー登録方法」を見ればわかる。また、コンピュータを使う前に、モスの幼虫を倒しておくのを忘れずに(コンバットナイフなら弾薬を節約できる)。

モス・ジャイアントは燃やすタイプの攻撃を使えばラクに倒せる。

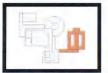
⑰活性処理実験室

レオン表	クレア表	レオン裏	クレア裏
ゾンビ×5(回避/不可)		イビー×2(回避/不可)	

レオン表 クレア表 レオン裏 クレア裏 ラボカードキーを使って部屋に入ったら、Ⓐのスイッチを入れて室内を明るくする。暗いままだとアイテムを取ることも、機械を動かすこともできない。

レオン表 クレア表 ワゴンにMOディスクがある。これを㊸Cエリア通路にあるディスク差しこみ口にセットすれば、㊽カーゴルームへ行ける。

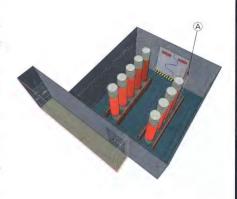
クレア表 MOディスクを取るだけでなく、ここでワクチンベースを作らなければならない。まずは扉の近くにあるワクチンカートリッジを入手してⒷの活性処理機にセット。つぎにⒸの作動スイッチを押す。そして、ワクチンベースが完成したら活性処理機から取り出すのだ。

レオン裏 クレア裏 裏プレイでは弾薬以外のアイテムはないので、無理にこなくてもいい。

⑱カーゴルーム前通路〜カーゴルーム

レオン表	クレア表
G・第4形態(回避/不可)	

レオン表 クレア表 ⑰活性処理実験室で入手したMOディスクを、⑬Cエリア通路にあるディスク差しこみ口にセットすれば、ここへくることが可能になる(ただしクレア表では、ワクチン完成前にカーゴルームへ入ることはできない)。

カーゴルームへ入って扉から離れたところで研究所爆破5分前のカウントダウンがスタート。Ⓐのリフト作動スイッチを押すと、その直後にG・第4形態の襲撃を受ける。レオンならカスタムマグナム、クレアならグレネードランチャー＋グレネード弾(または火炎弾)で戦うのがベスト(くわしい攻略法は→P.57)。

G・第4形態を倒したら、リフトに乗って⑩プラットホームへ向かう。カウントダウンが終了する前に駅へたどり着ければエンディングだ。

⑲培養実験室

レオン裏	クレア裏
リッカー改×3(回避/不可)	

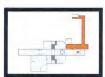
レオン裏 クレア裏 この部屋へ入るためには、扉の前の操作パネルで、"2名のスタッフ"が指紋照合を行なう必要がある(→P.187)。室内のリッカー改は、カスタムショットガンやグレネードランチャー＋グレネード弾で倒す。部屋の奥には、裏プレイの52警察署・武器庫でサブマシンガンを入手しているときのみ弾が、そうでないときはサブマシンガン本体がある。

52武器庫のサブマシンガンを表プレイで入手しているとき、および表プレイでも入手せず、裏プレイでも入手しなかった場合は、この位置にサブマシンガン本体がある。

⑽動力室

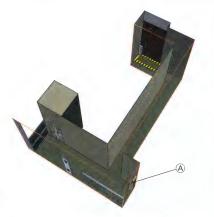
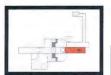
レオン裏	クレア裏
—	

レオン裏 クレア裏 ㉛ポンプ室で黒い箱を移動させて足場を作り、㊺P−4レベル実験室で手に入れた動力室のカギを使えば入室できる。
レオン裏 イベントが終了したあとは、足元に落ちているマスターキーを拾って㉟警備室へ行き、シェリーと合流する。
クレア裏 イベント終了後は㊱メインシャフトへ行き、シェリーと合流する。

マスターキーはここに落ちている。忘れずに入手しておくこと。

⑽プラットホーム

レオン裏	クレア裏
【⑯駅変電施設の発電装置作動後】ゾンビ改×5(回避/難)	

レオン裏 クレア裏 Ⓐにトンネルのゲートの開閉スイッチがある。ゲートを開けなければ貨物列車を発車させることはできないが、スイッチに電力が供給されていないので、⑯駅変電施設で発電装置を作動させる必要がある。なお、発電装置作動後はゾンビ改が出現し、スイッチを押すときの障害となる。カスタムマグナムやグレネードランチャー＋火炎弾で倒すべし。

⑭歩道橋への扉を開けるためには、ホームのカギが必要となる。

⑩②貨物列車（前部）

レオン裏	クレア裏
—	

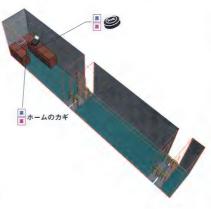
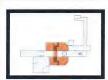
レオン裏 クレア裏 運転席のレバーを動かせば、貨物列車が発車する。しかしその前に、⑩③貨物列車（後部）で入手したホームのカギを使い、⑩①プラットホームから⑩④歩道橋への扉を開け、⑩⑤駅変電施設の発電装置に大容量プラグを差しこんで電力を供給。そのうえで⑩①プラットホームにあるスイッチを入れ、トンネルのゲートを開けておかなければならない。

トンネルのゲートが開いたら、運転席のレバーを動かして発車せよ。

⑩③貨物列車（後部）

レオン裏	クレア裏
—	

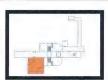
レオン裏 クレア裏 貨物列車の最後尾にホームのカギが落ちている。これがなければ⑩④歩道橋へ行けないので、忘れずに取ること。また、ここに置いてあるタイプライターが、裏プレイでの最後のセーブポイントだ。以降には、スーパータイラントおよびG・第5形態との決戦がひかえているので、装備を整えてセーブをしておくといい（スーパータイラント戦後はセーブ不可）。

ホームのカギはここに落ちている。これを使って⑩④歩道橋への扉を開けるのだ。

⑩④歩道橋

レオン裏	クレア裏
―	

レオン裏 クレア裏 ホームのカギを使ってここへきた直後に、研究所爆破5分前のカウントダウンがスタート。それが終了する前に貨物列車を発車させなければゲームオーバーとなってしまう。歩道橋を渡ったところには、大容量プラグの収納庫がある。開閉スイッチを押し、ジョイント・Sプラグとジョイント・Nプラグを取ったら、⑩⑤駅変電施設へと急ぐこと。

アイテム欄の空きが足りなければ、ここのアイテムボックスを使え。

⑩⑤駅変電施設

レオン裏	クレア裏
【発電装置作動後】スーパータイラント×1(回避／不可)	

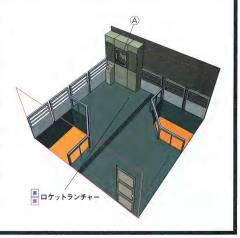
レオン裏 クレア裏 Ⓐの発電装置に大容量プラグ×2をはめこむと、スーパータイラントとの戦闘開始。レオンの場合はカスタムマグナム、クレアの場合はグレネードランチャー+硫酸弾で戦うのがオススメだ。敵に一定量以上のダメージを与えるか、戦闘開始から約1分が経過するとロケットランチャーが出現するので、すぐに拾って撃ちこむべし(くわしい攻略法は→P.51)。

スーパータイラントを倒したあとも、まだ安心はできない。貨物列車を発車させる必要があるし、G・第5形態との戦闘も残っているからだ。G・第5形態にもスーパータイラント戦と同じ武器が有効だが、クレアは硫酸弾のかわりに火炎弾を使ってもいい。残弾数が多いほうを選ぶこと(くわしい攻略法は→P.58)。

BIOHAZARD 2 OFFICIAL GUIDE BOOK

CHAPTER 4

SCENARIO ANALYSIS

シナリオ解析

本章を読むことが許されるのは4シナリオのプレイを終えて
なおかつ『バイオ2』のシナリオについてさらなる探求をしたいと願う人だけである

4シナリオ比較研究

本作では4本のシナリオをプレイすることができるが、それぞれの相関関係をまとめてみた場合、右下の図のようになる。具体的に説明していくと、レオン表とクレア裏がひとつの物語(仮に物語Aとする)を、クレア表とレオン裏がもうひとつの物語(仮に物語Bとする)を構成している。物語Aをレオンの視点から見たのがレオン表、クレアの視点から見たのがクレア裏であるわけだ。

物語Aと物語Bのあいだには、直接的な関連性はない。くだけた言いかたをするなら、物語Aと物語Bはパラレルワールドの話と考えてもいいだろう。完全に独立したふたつの物語をプレイヤーは体験することになる。

しかしながら、実際に4本ものシナリオをプレイしていると、表と裏のつながりがわからなくなってしまうことがあるかもしれない。ときには物語Aと物語Bの内容を混同してしまうこともあるだろう。4シナリオの関係を完全に把握するためには、かなり腰を入れてプレイしなければならないのは確かだ。

そこで、本コーナーでは、自分自身のプレイを今一度かえりみて、物語の全体像を思い返せるように、物語Aと物語Bの流れをダイジェスト形式でまとめてみた。ページをめくればわかっていただけると思うが、物語Aの部分を読めば、レオン表とクレア裏がどのようにからんでいるのか、また、物語Aと物語Bを注釈とともに読みくらべれば、双方にどのような相違点があるのかを理解できるようになっている(相違点をはっきりさせるために、あえて物語Aと物語Bの記述は似せてある)。

なお、物語の真相に関わる部分について、わざとぼかした書きかたをしたり、省略してあるのは、ご了承いただきたい。実際に4シナリオをプレイした人にこそ、このコーナーを楽しんでいただきたいがゆえの配慮である。

4シナリオの相関図

[参考] シナリオ別・主要登場モンスター&キャラクター

モンスター&キャラクター	物語A レオン表	物語A クレア裏	物語B クレア表	物語B レオン裏
戦うことになるG	幼体+成体 第2形態 第4形態	第1形態 第3形態 第5形態	幼体+成体 第2形態 第4形態	第1形態 第3形態 第5形態
タイラント&スーパータイラント	×	○(戦闘6回)	×	○(戦闘7回)
エイダ	○(素性を告白)	×	×	○(愛を告白)
シェリー	△(エンディングのみ登場)	○	○(G-ウィルスにおかされる)	○(G-ウィルスにおかされる)
ベン	○(胚をうめこまれる)	△(死体で登場)	×	○(ツメで引き裂かれる)
ブライアン	×	○(胴体まっぷたつ)	○(胚をうめこまれる)	△(死体で登場)
アネット	○	○	○	○
マービン(ゾンビ化する警官)	○	△(→P.186)	○	△(→P.186)
ロバート(ガンショップ主人)	○	×	○	×

OPENING

ラクーン市警への赴任を命じられた若き警察官レオン・S・ケネディは、陽も暮れ落ちたハイウェイをジープで疾走していた。着任初日から大幅な遅刻になりそうだった。困ったことにラクーン市警とは無線が一向につながる気配がない。レオンはラクーン市への道をひたすらに急いだ。それが悪夢への入口であることも知らず――。

同じころ、クレア・レッドフィールドはこの数週間連絡

■物語A（レオン表＋クレア裏）

ケンドー銃砲店の惨劇を経て、レオンはラクーン警察署正面玄関にたどり着く。彼が署内で見たのは、瀕死の重傷を負った先輩警察官マービンの姿だった。マービンからラクーン市の惨状を聞かされた彼は、署内の生き残りの捜索を依頼される。だが、ゾンビが徘徊する建物内に生存者の姿はなく、イモリを思わせるグロテスクな怪物リッカーの奇襲にレオンは慄然とする。ここもまた、ラクーン市街以上に安全な場所ではなかったのだ。

一方、警察署の裏手から侵入を果たしたクレアは、屋上にラクーン市警のヘリコプターが墜落する瞬間を目撃する。この火災を消し止めるさいに飛来した所属不明のヘリコプターから、謎の物体（タイラント）が投下され、遭遇したクレアはそれが強靱な肉体と驚異的な運動性能を持つ人型B.O.W.であると知るのだった。

からくもタイラントから逃げ延びた彼女は署内探索の末、目的のS.T.A.R.S.オフィスを発見し、レオンとの再会を果たす。[2]だが、やはりそこにはクリスの姿はなく、残された彼の日記からふたりはアンブレラの陰謀とG－ウィルスなる新型バイオ・ウィルスの存在を知ることとなる。ラクーンからの脱出を誓い、通信機を手にふた手にわかれるレオンとクレア。

ゾンビから逃げまどう少女を発見したクレアは彼女を追うが、少女は小さな身体を活かしてどこかへ消えてしまう。墜落したヘリコプターによって半壊したドアの向こう側が怪しいとにらんだクレアは、押収品のプラスチック爆弾を用いて扉を爆破、署長室への通路を発見する。ここでクレアはようやくシェリーという名の少女との遭遇を果たすものの、シェリーは署内にとどろく謎の咆吼におびえ、ふたたび彼女のもとから走り去ってしまうのだった。

これより少し前、生き残りは皆無と判断し、マービン救出にもどったレオンは、傷からT－ウィルスに二次感染し、理性を失ってゾンビ化するマービンを目の当たりにする。哀れなウィルスの犠牲者に永遠の安息を与え、脱出経路を求めて地下へと探索の手を伸ばすレオンは、そこでエイダ・ウォンと名乗る謎めいた女性と出会う。

極限の状況下で、恐怖や不安を微塵ものぞかせぬエイダ。彼女の情報をもとに、レオンは地下駐車場の扉をふさぐバンを移動させ、その奥の留置場に隠れていたフリージャーナリストのベンを発見する。だがベンは、レオンがいまだ知らぬ怪物の →P.178

② ふたつの物語は、レオンとクレアが再会するポイントが微妙にずれている。物語AではS.T.A.R.S.オフィスで再会することになるのだが、物語Bではオフィスの外に出たクレアがシェリーを発見し、それを追跡したところでレオンに出

の取れぬ兄クリスの安否を気づかい、バイクを駆って単身ラクーン市へとたどり着いた。彼女の目的地もまた、兄の所属する特殊部隊S.T.A.R.S.を統轄するラクーン市警であった。

しかし、署に向かう途中に立ち寄ったドーナツ屋で、クレアは人肉を喰らうゾンビに襲撃される。追いつめられた彼女を救ったのは、同じく死者の群れに襲われ、ドーナツ屋の裏口に現れたレオンだった。押し寄せるゾンビに、もはや車にもどることは叶わず、放置してあったパトロールカーに乗ってふたりは警察署を目指す。だが、後部座席に潜んでいたゾンビの襲撃で車は衝突。そこに運転手がゾンビ化したタンクローリーが突っこみ街路は炎上、間一髪で車外にのがれたレオンとクレアは、しかし燃えさかる業火に分断されて個々に警察署へと向かうことになる——。

■物語B（クレア表＋レオン裏）

ケンドー銃砲店の惨劇を経て、クレアはラクーン警察署正面玄関にたどり着く。彼女が署内で見たのは、瀕死の重傷を負った警察官マービンの姿だった。マービンからラクーン市の惨状と兄クリスを含むS.T.A.R.S.メンバーの失踪を聞かされた彼女は[1]、署内の生き残りの捜索を依頼される。だが、ゾンビが徘徊する建物内に生存者の姿はなく、イモリを思わせるグロテスクな怪物リッカーの奇襲にクレアは慄然とする。ここもまた、ラクーン市街以上に安全な場所ではなかったのだ。

一方、警察署の裏手から侵入を果たしたレオンは、屋上にラクーン市警のヘリコプターが墜落する瞬間を目撃する。この火災を消し止めるさいに飛来した所属不明のヘリコプターから、謎の物体（タイラント）が投下され、遭遇したレオンはそれが強靱な肉体と驚異的な運動性能を持つ人型B.O.W.であると知るのだった。

からくもタイラントから逃げ延びた彼は署内探索の末、S.T.A.R.S.オフィスを発見する。だが、そこにも生存者の姿はなく、残されたクリスの日記からレオンはアンブレラの陰謀とG−ウィルスなる新型バイオ・ウィルスの存在を知ることとなる。

レオンがオフィスをあとにして間もなく、クレアもまたこの場を訪れ、クリスがもはやラクーン市にはいないことを確認する。直後、ゾンビから逃げまどう少女を発見したクレアは彼女を追うが見失ってしまう。レオンもその姿を見かけるが、おびえる少女は小さな身体を活かし、閉鎖された扉のわきにある穴から逃げ去ってしまうのだった。

再会を喜ぶ間もなく、通信機を手に再度ふた手にわかれるレオンとクレア。[2]レオンは脱出経路の探索を、そしてクレアは少女の保護を果たすべく——。

墜落したヘリによって半壊したドアの向こう側が怪しいとにらみ、破壊手段を求めていったんマービンのもとへともどったクレアは、傷からT−ウィルスに二次感染し、理性を失ってゾンビ化するマービンを目の当たりにする。2Fへと取って返した彼女は押収品のプラスチック爆弾を用いて扉を爆破、署長室への通路を発見するのだった。

同じころ、脱出経路を求めて地下へと探索の手を伸ばしていたレオンは、そこでエイダ・ウォンと名乗る謎めいた女性と出会っていた。極限の状況下で、恐怖や不安を微塵も感じさせぬエイダ。彼女の情報をもとに、レオンは地下駐車場の扉をふさぐバンを移動させ、その奥の留置場に隠れていたフリージャーナリストのベンを発見する。だがベンは、レオンがいまだ知らぬ怪物の恐怖をほのめかし、かたくなに出獄 →P.179

①　序盤の展開はほとんど同じであるが、物語Bの場合、クレアの目的が兄クリスの消息を探ることであったため、マービンに出会った時点でS.T.A.R.S.メンバーがラクーンシティーから姿を消したことが明かされる。いずれにせよ、S.T.A.R.S.オフィスでクリスの日記を読むことにはなるのだが。

会う形になる。この場合レオンはシェリーの姿を目撃しているが、物語Aでは最後までシェリーに会うことはない。しかし初対面にもかかわらず、物語Aエンディングのシェリーはなれなれしい。人見知りを克服したということか。

恐怖をほのめかし、かたくなに出獄をこばむのだった。折しも遠くから謎の咆吼が響き渡り、ベンの話がまったくの嘘ではないことをレオンは悟る。

犬舎のマンホールから下水処理場へ向かったレオンは、エイダの協力を得て最後の警察署のカギを入手。署内探索の末、下水処理場のゲートを開く4つのプラグを見つけ出す。しかしこのとき留置場のベンは怪生物に襲われ、駆けつけたレオンの眼前で、産みつけられた怪物の寄生体に身体を内部から食い破られて絶命するのだった。[④I] 同じく留置場にもどってきたエイダは、アンブレラの薬品工場を目指すと告げてまたもレオンの前から姿を消してしまう。その態度にイラ立ちを感じながら、レオンはクレアに連絡を入れ、下水道から署外へ脱出する旨を告げる。

この通信を受けたとき、クレアもまた、突飛な行動を取るシェリーとふたたびはぐれ、途方に暮れているところだった。少女は父親が自分を捜しているのだと主張し、フェンスのスキ間から下水処理場へと向かって、クレアのもとにもどれなくなっていたのである。やむなく署内探索を再開し、タイラントの再三の襲撃をかわして、ついに彼女は署長室の隠し通路を開くことに成功する。

合流したシェリーをその場にとどめ、クレアは単身地の底へとつづくエレベーターに乗りこむ。そこで彼女が見たのは、アイアンズ署長のおぞましい正体であった。アンブレラから多額のワイロを受け取って癒着を深めてきた彼は、その狂気の地下室でおそらくは人間までも剥製にして楽しんでいたのだった。秘密を知ったクレアに、銃口を向けてにじり寄るアイアンズ。しかし彼は、突如伸びてきた腕にさらなる地下へと引きずりこまれ、文字どおりまっぷたつに引きちぎられて無惨な死を遂げる。[④II]

アイアンズ署長を葬ったのは、右腕が肥大したゾンビのような生物だった。だが、それはクレアの眼前で変容を遂げ、上腕部から巨大な眼球を蠢かせて襲いくる。彼女は知るよしもなかったが、この怪物こそがベンを襲い、寄生体を植えつけた本体であった。怪物をからくも撃退した彼女は、シェリーを連れて地下から警察署を脱出する。執拗に追ってくるタイラントの圧力を背後に感じながら——。[⑤]

そのころ、レオンもまた行く手に立ちふさがる異形の怪物と対峙していた。ベンの身体から逃げ出し、巨大化した醜悪な寄生体——つぎつぎと細胞塊を撒き散らすこの怪物に苦戦を強いられながらも、レオンはその息の根を止め、下水処理場のゲートを開放する。

エイダと合流し、下水道へと歩を進めるレオンだったが、そこでハチ合わせた白衣の女の銃撃からエイダをかばったことで、浅からぬ傷を負ってその場に昏倒する。怒りをあらわにし、女を追走するエイダ。

この下水道にわずかに遅れて到着し、傷を負ったレオンを発見するクレア。シェリーが排水口から流され、それを探索する最中のことであった。意識を回復したレオンに頼まれ、クレアはひとまずエイダを追うこととなる。

そのころエイダは女——アネット・バーキンと対峙し、ラクーン市に起こった厄災の顛末を聞き出していた。G－ウィルスによって生み出された怪物“G”の正体 →P.180

■物語A
（レオン表＋クレア裏）

④I④II “G”の行動が入れ替わっているのがわかる。物語Aでは留置場のベンに胚を植えつけ、その後剥製処理室のアイアンズを襲うのだが、物語Bではアイアンズに胚を

⑤ 物語Aでクレアとシェリーがタイラントを目撃する通路に、物語Bでは手負いとなった“G”が現れる。どちらの場合も

■物語B
(クレア表+レオン裏)

③ 物語Bのみで発生するイベント。エイダとシェリーが遭遇するシーンは全シナリオを通してここだけであり、結果、物語Bではペンダントの持ち主がシェリーからエイダへと移ることになる。このペンダント、エイダが着けてもまだデカい。

をこばむのだった。折しも遠くから謎の咆吼が響き渡り、ベンの話がまったくの嘘ではないことをレオンは悟る。

一方クレアは、署長室の奥でようやくシェリーという名の少女との遭遇を果たしていた。しかしシェリーは署内にとどろく謎の咆吼におびえ、ふたたび彼女のもとから走り去ってしまう。クレアは地下で再度少女を捕捉するも、シェリーは父親が自分を捜しているのだと主張し、せまい通風口からひとり下水処理場へと侵入してクレアのもとにもどれなくなってしまうのだった。

そのシェリーと、奇しくもハチ合わせするエイダ。彼女もまた、脱出の手掛かりを求めて単身下水処理場に潜入していたのだった。だが、彼女の存在を知らぬシェリーは驚き、ペンダントを落として逃げ去ってしまう。[3]

シェリーから投げ渡されたカギを手に、やむなく署内探索を再開したクレアは、ついに署長室の隠し通路を開くことに成功する。合流したシェリーをその場にとどめ、単身地の底へとつづくエレベーターに乗りこむクレア。そこで彼女が見たのは、アイアンズ署長のおぞましい正体であった。アンブレラから多額のワイロを受け取って癒着を深めてきた彼は、その狂気の地下室でおそらくは人間までも剥製にして楽しんでいたのだった。

植えてからベンを襲撃している。いずれにせよ、このふたりは胚の宿主としては不適格だったようで、生み出された寄生体は"G"の粗悪なコピーと化した。

秘密を知ったクレアに、銃口を向けてにじり寄るアイアンズ。しかしこのとき彼はすでに、怪生物によってその体内に寄生体を植えつけられていた。突如苦しみだしたアイアンズ署長の肉体を食い破り、出現する寄生体[4II]──それは瞬く間に巨大化し、細胞塊を撒き散らす醜悪な怪物となってクレアを襲う。

これより少し前、タイラントの再三の襲撃をかわして、レオンは下水処理場のゲートを開く4つのプラグを見つけ出していた。しかしこのとき留置場のベンは怪生物に襲われ[4I]、駆けつけたレオンに署長の不正をあばく文書を託して息絶える。同じく留置場にもどってきたエイダは、アンブレラの薬品工場を目指すと告げてまたもレオンの前から姿を消してしまうのだった。つづいて、寄生体を倒したクレアから署外へ脱出するとの連絡を受け、イラ立ちながらも下水処理場ゲートへと急ぐレオン。

そこで彼を待ち受けていたのは、右腕が肥大したゾンビのような生物だった。だが、それはレオンの眼前で変容を遂げ、上腕部から巨大な眼球をうごめかせて襲いくる。彼は知るよしもなかったが、この怪物こそがベンを襲い、そしてアイアンズ署長に寄生体を植えつけた本体であった。鉄パイプを振りまわす怪物に苦戦を強いられながらも、レオンはこれをからくも撃退してゲートを開放、エイダと合流して下水道へと歩を進めるのだった。

シェリーは大声を上げておびえるが、ありがたいことにタイラントも"G"も気づかないでいてくれる。

そのころ、署長室の地下から脱出を試みていたクレアは、レオンとの戦いから逃走する怪物を目撃する。[5] おびえるシェリーをなだめ、下水道へと足を踏み入れるふたり──しかしその直後、シェリーは排水口から下層に流され、クレアと引き離されてしまうのだった。

シェリーを捜して施設の奥へと進んだクレアは、そこで少女の母親であり、→P.181

と、ラクーン市全域に発生した大規模なバイオハザード……話し終えたアネットはエイダを射殺しようとするが、スキを突かれてもみ合いとなり、通路から処理プールへと転落する。

直後、エイダを追ってきたクレアは、水から息も絶え絶えに這い上がってくるアネットと遭遇する。⑥愛娘シェリーがこの下水道にいることを伝えられ、少女がG—ウィルスを所持していることを口走ってアネットは気絶するのだった。

同じころ、なんとか動けるまでに回復したレオンは懸命にエイダの足どりを追っていた。ゴミ集積場で巨大アリゲーターに襲われる彼女を発見し、自らオトリとなってこれを爆死させるレオンだったが、アネットに撃たれた傷のダメージからふたたびその場にくずおれる。自分を守るために満身創痍となった男を手当てするエイダ。つかの間、ふたりのあいだに静かな時間が流れていく——。

応急処置を終え、アンブレラの研究施設への道のりを急ぐレオンとエイダ。地底に建造されたロープウェイに乗りこみ、廃工場へと向かう途中で、ふたりは突如正体不明の怪物から襲撃を受ける。ロープウェイの天井を紙のように突き破ってくり出される巨大な爪——その主はエイダの銃撃によって逃げ去ったかに見えた。だが、ターンテーブルに擬装されたリフトで廃工場の操車場から降下する最中、ふたたび襲いくる爪によってエイダは深手を負うこととなる。

それはレオンがはじめて遭遇する、かつて警察署地下でクレアが撃退したオリジナルの"G"であった。死闘の末、倒したかに見えた"G"であったが、彼が意識のないエイダを研究所警備室に運び入れるさいには、⑨ターンテーブル上の屍は忽然と姿を消していたのだった。

一方、シェリーを発見したクレアもまた、廃工場の操車場へと到着していた。降下したターンテーブルを呼びもどそうとするクレアに、またも肉薄するタイラント。これをきわどく振りきり、リフトで降下する彼女たちを、今度は先刻の戦闘から回復した"G"が襲撃する。たび重なる戦闘で過負荷が生じたのか、オーバーヒートを起こしたリフトは降下なかばで緊急停止してしまう。

シェリーを電気機関車内に残し、クレアは通気口を伝って研究所内に侵入する。その時点で、リフトは皮肉にも動力を回復し、シェリーを乗せたままふたたび降下しはじめる。メインエレベーターを使ってあとを追うクレアであったが、たどり着いたリフトにシェリーの姿はなかった。少女を求めて懸命に研究所内を捜索するクレアは、最深部のモニター室でアネットと再会する。⑩I折しも、監視モニターにはG—ウィルスを奪うべくシェリーに迫るタイラントの姿が映し出されていた。あわてて走り出すアネットにつづき、クレアは動力室へと疾走する。

しかしアネットはその途中、重傷のエイダを治療するべく施設を奔走していたレオンと遭遇してしまう。⑩II"G"を殺されたと思いこんだ彼女は憎しみに我を忘れ、レオンに復讐の銃口を向けるのだった。

この瞬間、動力室ではタイラントがシェリーに襲いかかろうとしていた。それ →P.182

■物語A
(レオン表＋クレア裏)

⑥ 物語Aではレオンが、物語Bではクレアが先行しているために、クレアがアネットと出会うタイミングが少し変わってくる。物語Aではエイダともみ合った末に処理プールに

⑨ いずれの場合でも、先行するペアが警備室を使用する。ただし物語Aではクレアは警備室に入れるが、物語Bではマスターキーを手に入れるまでレオンは入室できない。

■物語B
(クレア表+レオン裏)

落下したアネットと遭遇するが、物語Bではクレアがアネットに出会い、そのあとでレオン銃撃イベントが発生する。この場合も結局アネットは処理プールに落ちることになる。

⑦ 物語Bではエイダがシェリーのペンダントを預かっており、それに動揺したアネットは追いつめたはずのエイダに形勢を逆転される。しかし物語Aでのペンダントがない場合でも同じようにスキを突かれたことを考えると、アネットの注意力はもともとたいしたことはないようだ。なお、ここでエイダはG−ウィルスを手に入れるのだが、その後はまったくふれられずに終わる。

⑧ 物語Bでのみ、シェリーは"G"に胚を植えつけられることになる。薄幸である。

これは身動きのできぬシェリーが怪物に襲われぬよう、クレアがキーピック技術を駆使して施錠していったのだと考えられる。

アンブレラの研究員でもあるアネット・バーキンと出会い[6]、ラクーン市に起こった厄災の顛末を聞き出すこととなる。G−ウィルスによって生み出された怪物"G"の正体と、ラクーン市全域に発生した大規模なバイオハザード……そしてアネットは絶望的な表情で告げる。"G"はシェリーを狙い、その肉体に胚を植えつけて繁殖を行なうつもりなのだと。突如施設に響き渡るシェリーの悲鳴に、彼女たちはふた手にわかれて少女の行方を追う。

しかしアネットはその途中、下水道に脱出してきたレオンとエイダにハチ合わせてしまう。あらゆる人物がG−ウィルスを狙っているのだという疑心暗鬼にとらわれたアネットは逃げ去りながらエイダを銃撃、それをかばったレオンが浅からぬ傷を負ってその場に昏倒してしまう。怒りをあらわにし、アネットを追走するエイダ。

アネットを追いつめながらも、エイダは逆に拳銃を弾き飛ばされて窮地におちいる。だが、アネットはエイダが娘のペンダントをつけていることに気づいて動揺、そのスキを突かれてもみ合ううちに処理プールへと転落してしまう[7]。不審に思ったエイダがペンダントを調べると、そこには二重ブタの機構が隠されていたのだった——。

そのころ、襲いくる巨大アリゲーターを倒したクレアは、ゴミ集積場でシェリーを発見する。しかし少女の体内にはすでに、"G"によって恐るべき胚が植えつけられていた[8]。手遅れにならぬうちに治療しなければ、シェリー自身が"G"へと変貌してしまうのだ。腹痛を訴える少女を励ましながら、クレアは気持ちを奮い立たせて研究所を目指す。少女の運命を救う手だてがあることを信じて。

一方、なんとか動けるまでに回復したレオンは懸命にエイダの足どりを追っていた。ゴミ集積場で無事な姿の彼女を発見するも、アネットに撃たれた傷のダメージからレオンはふたたびその場にくずおれてしまう。自分を守るために満身創痍となった男を手当てするエイダ。つかの間、ふたりのあいだに静かな時間が流れていく——。

応急処置を終え、アンブレラの研究施設への道のりを急ぐレオンとエイダ。地底に建造されたロープウェイに乗りこみ、廃工場へと向かう途中で、ふたりは"G"の急襲を受ける。ロープウェイの天井を紙のように突き破ってくり出される巨大な爪——しかしエイダに指を撃ち落とされ、屋根に取りついていた"G"はひとまずその場を撤退するのだった。

このふたりからわずかに先行するクレアたちは、すでに廃工場へと到達していた。しかしターンテーブルに擬装されたリフトで操車場から降下する途中、容態の悪化したシェリーは高熱を発して意識不明となってしまう[9]。さらに襲撃者の気配を察知し、電気機関車の外へと飛び出すクレア。

それはレオンたちにロープウェイ上から追い払われ、すさまじいまでの運動能力で追いついてきた"G"であった。死闘の末、倒したかに見えた"G"であったが、彼女が意識のないシェリーを研究所警備室に運び入れるさいには、ターンテーブル上の屍は忽然と姿を消していたのだった。

この直後、レオンたちもまた廃工場の操車場へと到着していた。降下したタ →P.183

た拳の一撃がメインシャフトを破壊し、研究所全域に激しい震動が生じる——。

アネットがレオンに銃弾を撃ちこもうとした刹那、震動によって落下した鉄パイプが彼女の後頭部に致命的な一撃を与えた。[11] 倒れ伏すアネットの手から転げ落ちたG−ウィルスのカプセルを拾い、レオンはふたたび走り出す。[12]

動力室では駆けつけたクレアがタイラントと対峙していた。シェリーから受け取ったG−ウィルスをエサに、不死身の生体兵器をおびき寄せるクレア。彼女が放り投げたG−ウィルスを追ったタイラントはバランスをくずし、階下の熔鉄プールへと転落するのだった。同時に、メインシャフトの破壊によって研究所の爆破装置が作動を開始する。先に逃がしたシェリーを捜し、クレアは急ぎB4Fを目指す。

そのころ、B4Fメインシャフトではレオンとエイダの緊迫したやりとりが行なわれていた。[13] エイダの想いが運命に打ち勝つかに見えたそのとき、背後からの凶弾がふたりを引き裂く。最後の力を振りしぼったアネットが、狂気じみた執念で銃撃を敢行したのだ。

残酷な結末に慟哭するレオン。深い悲しみを胸に、彼はプラットホームへと向かうのだった。

クレアがこのブリッジに到着したのは、致命傷を負ったアネットがシェリーを前に永久の別れを告げる瞬間であった。[14] 母の死に泣きじゃくるシェリーを励まし、メインエレベーターからプラットホームを目指すクレア。ラクーンシティーからの脱出は目前——しかし、そこで彼女を待ち受けていたのは、全身を炎に包まれながらも完全な戦闘形態へと変形したスーパータイラントであった。

レオンもまた、プラットホームへのリフトを前にして“G”と交戦を余儀なくされていた。動きを止めたのも束の間、より獣に近い形態へとさらなる進化を遂げるおぞましき究極生物。生き残りを賭けた死闘のあいだも、爆発へのカウントダウンは無情に進行していく——。

果たしてレオンの——そしてクレアとシェリーの運命は?

■物語A
(レオン表+クレア裏)

⑩I⑩II 研究所内を、レオンやクレアに負けじと走りまわるアネットであるが、物語AとBでは行動が大きく異なってくる。物語Aでは、彼女は研究所B5Fのモニター室に現れ、タイラントに襲われるシェリーを助けるために動力室へと走ることになる。だが、レオンに出会った瞬間、娘のことはきれいに忘れてしまったようだ。対する物語Bでは、アネットは動力室近辺でレオンと遭遇、

⑪ 物語Aでは、G−ウィルス入りのペンダントを所持しているシェリーがタイラントの目標となった。これが物語Bになると、ペンダントを持っているのはエイダになるが、たまたま出くわしてしまったレオンがタ

⑫ これもかなり差があるアネットの死にっぷり。物語Aでは、レオンを追いつめている最中に後頭部に鉄パイプが降ってきて致命傷に。対する物語Bは愛する“G”にバッサリと切り裂かれて死亡する。

⑬ 物語Aのクライマックス、エイダの正体が明らかになるシーン。物語Bでは最後まではっきりとはわからない彼女の目的が、ここでは明確に示されることになる。もっとも、素性は結局謎に包まれたままなのであるが。

⑭ 物語Aでのみ、シェリーは母アネットの死に目に会うことになる。ほろりとさせる言葉を娘に投げかけているが、この直前、アネットは人サマに背後から銃弾をたたきこんでいる。悪いママと言うより悪い人である。

■物語B
（クレア表＋レオン裏）

ーンテーブルを呼びもどそうとするレオンに、またも肉薄するタイラント。これをきわどく振りきり、リフトで降下する彼らを今度は先刻の戦闘から回復した"G"が襲撃する。撃退には成功したもののエイダは深手を負い、たび重なる戦闘で過負荷が生じたのか、オーバーヒートを起こしたリフトは降下なかばで緊急停止してしまう。

エイダを電気機関車内に残し、医療品を入手すべくレオンは通気口を伝って研究所内に侵入する。その時点で、リフトは皮肉にも動力を回復し、エイダを乗せたままふたたび降下しはじめる。メインエレベーターを使ってあとを追うレオンであったが、たどり着いたリフトにエイダの姿はなかった。

彼女を求めてしらみつぶしに研究所内を捜索するレオンは、動力室に向かう途中でアネットと遭遇する。夫の遺産であるG－ウィルスを守ろうとするあまり、なかば狂気に突き動かされて[10 II]レオンに銃口を向けるアネット。しかし、レオンの背後に真のウィルス探索者タイラントが出現し、彼女はあわててその場から逃げ去る。

P－4レベル実験室前まで逃走したアネットは、そこでシェリーを救うべく奔走するクレアと再会することになる。だが、"G"を殺されたと思いこんだ彼女は憎しみに我を忘れ、クレアに[10 I]凶弾を撃ちこもうとするのだった。

そのころ、動力室ではレオンがタイラントに追いつめられ、絶体絶命の状況に追いこまれていた。そこに現れ、レオンを救うべく果敢に銃撃を加えるエイダ。顔面に銃弾をたたきこまれたタイラントはバランスをくずし、階下の熔鉄プールに転落してしまう。しかしエイダもまた、メインシャフトに投げつけられて深手を負うのだった。[11]この衝撃でメインシャフトは破壊され、研究所全域に激しい震動が生じる——。

一方、轟く咆吼を耳にし、クレアを残して走るアネットの眼前に出現する"G"。すでに人としての意識を失っている"G"は彼女を無惨に切り裂き、[12]姿を消す。駆けつけたクレアに、シェリーを救う唯一の手段である対G用抗原体・Gワクチンの生成法ファイルを託し、アネットは息絶えるのだった。同時に、メインシャフトの破壊にともない研究所の爆破装置が作動を開始する。レオンに通信を入れてシェリーの保護を依頼し、クレアは爆破警告が鳴り響くなかをワクチン生成のために走り出す。[15]

警備室からシェリーを連れ出したレオンは、エレベーターからプラットホームを目指す。ラクーンシティーからの脱出は目前——しかし、そこで彼を待ち受けていたのは、全身を炎に包まれながらも完全な戦闘形態へと変形したスーパータイラントであった。

Gワクチンを手にしたクレアもまた、プラットホームへのリフトを前にして"G"との交戦を余儀なくされていた。動きを止めたのも束の間、より獣に近い形態へとさらなる進化を遂げるおぞましき究極生物。生き残りを賭けた死闘のあいだも、爆発へのカウントダウンは無情に進行していく——。

果たしてラクーンシティー脱出は叶うのか——そして"G"細胞におかされつつあるシェリーの運命は？

直後に現れたタイラントから夢中で逃げるうち、P－4レベル実験室まで到達してしまったらしい。このときの彼女はGワクチン生成法ファイルを所持しており、シェリーが"G"の宿主にされた最悪のケースを見越して行動していたと考えられる。子を想う母の愛を感じさせるが、アネットの場合、憎しみや妄想がしばしばそれを上まわるのが難点である。

イラントに襲われてしまう。なお、物語Aではメインシャフトを破壊するのはタイラントの拳だが、物語Bでは投げつけられたエイダの身体がその役目を果たす。

どっちにしてもイヤな死にかただが、とりわけ物語Aのパターンは救いようがない。その後の悪あがきも然りである。物語Bでは愛に殉じたようで、何となくではあるが好感が持てる。愚かと言うなかれ。

⑮ 物語Bではシェリーが"G"の胚におかされているため、クレアのワクチン生成イベントが発生する。Gワクチンを手に入れるために研究所内を走りまわらねばならず、鳴り響く爆破警報が焦燥感を否応なくあおる。

全ザッピングポイント・ガイド

表プレイにおけるプレイヤーの行動が裏プレイに影響を与えていくことを、
本作では"ザッピング"と呼んでいるが、その内容は大きく以下のふたつにわかれる。
①シナリオ上かならず見ることになるもの(例:レオン表で警察署・地下駐車場にある護送車を動かした結果、クレア裏でも留置場方面へ行けるようになる)
②プレイヤーの意志で展開を変化させられるもの(例:どこで電気コードを使ったかによってゾンビの出現場所が変化する)。
ここでは、本作最大の秘密とも言える、②の任意発生型のザッピングが起こる場面
――通称、ザッピングポイントについて解説していく。

ZAPPING

1st POINT 電気コードの使用場所

表プレイの場合はクラブのカギを入手したあとに、裏プレイの場合はスタート直後に(=どんなタイミングでもいい)㉒警察署・図書室のなかを探索しようとすると、⑬1F西側廊下と㊳1F東側廊下の窓からゾンビが侵入してくる"ゾンビ侵入イベント"が発生。以降は警察署内の特定の通路や部屋にゾンビの集団が出現するが、その出現場所は、ゾンビ侵入イベント発生時に2ヵ所ある窓のシャッターのどちらが閉まっていたか(または両方とも閉まっていないか)で変化する。

㉝取調室で入手できる電気コードは、⑬1F西側廊下または㊳1F東側廊下にある窓のシャッターを閉めるためのアイテム。これをゾンビ侵入イベント発生前に使っておけば、表プレイではシャッターが閉まっている窓からはゾンビが侵入してこなくなる。しかし、裏プレイでは逆にシャッターが閉まっている窓からゾンビが侵入してくるので注意が必要。電気コードは表プレイにのみ登場し、ひとつしか入手できないため、裏プレイで⑬1F西側廊下と㊳1F東側廊下のどちらにゾンビが出現すると不利になるかを、よく考えてシャッターを閉めなければならない。

では、実際のところ、どちらの窓のシャッターを閉めておけばいいのだろうか。⑬1F西側廊下のほうを閉めた場合は、裏プレイで㉒図書室へ行ったあとに⑭作戦会議室や㉞押収物倉庫へ行くのがツラくなる。一方、㊳1F東側廊下のほうを閉めていた場合は、裏プレイで警察署地下へ行くときと1Fへもどってきたときの2回、ゾンビの襲撃を受けることになる。以上の点を考慮して、自分の攻略ルートに適したほうを選ぶといいだろう。なお、本書の標準ルート攻略(→P.84)は、電気コードを使っても使わなくても、難易度が変わらないルートで構成されている。

どちらのシャッターも閉めていないと、両方の窓からゾンビが侵入してくるが、本書の標準ルート攻略のように探索ルートを工夫すれば、侵入してきたゾンビたちに会わずにすむ。

ゾンビ侵入イベント後のゾンビの出現位置

2nd POINT ゾンビ化したマービンを倒さないと……？

表プレイで警察署へきた直後、ブルーカードキーを渡してくれる警官は、マービンという名前。彼は、レオンまたはクレアがダイヤのカギを入手してから再度㉟警察署・西側オフィスへきたとき、ゾンビと化して、襲いかかってくる。ここで、もしも彼を倒さずにエンディングをむかえると、裏プレイで西側オフィスへきたときにも、ゾンビ化したマービンが現れるのだ。ただし、表プレイとちがって、ゾンビ化するイベントシーンを見ることはできない。

裏プレイでゾンビ化したマービンを出現させると、西側オフィスに出現するゾンビの数が5体から4体に減る。よって、表プレイではマービンを倒さないほうがいいかも。

3rd POINT 取るか残すか？ 武器庫ロッカーの中身

㊾警察署・武器庫の奥にあるロッカーを開けると、なかにはサブマシンガンとサイドパックが入っているが、これらは表プレイで取った場合、裏プレイには出てこなくなる。たとえば、表プレイでサブマシンガンを取っていると、裏プレイでロッカーを開けたときにはサイドパックしか入っていない。また、表プレイで両方とも取っていると、裏プレイではロッカーを開けることができなくなるのだ。

では、サブマシンガンとサイドパックは、それぞれどちらのシナリオで持っていくべきなのだろうか。サブマシンガンは、裏プレイの㊾研究所・培養実験室でも手に入るので、持っていくなら表プレイのほうがオススメだ。一度に所持できるアイテムの数を増やすサイドパックは、どちらのシナリオで持っていくかをプレイヤーの好みで選んでかまわない。

ロッカーの中身をどうするかはプレイヤーしだい。なお、裏プレイでサブマシンガンを取ると、㊾培養実験室のアイテムがサブマシンガンではなくサブマシンガンの弾に変化する。

4th POINT アリゲーターの倒しかたによるシナリオ変化

㊳ゴミ運搬路で主人公に襲いかかってくるアリゲーターを撃退する方法には、Ⓐ武器で一定量以上のダメージを与える、Ⓑ高圧ボンベをアリゲーターにくわえさせた状態で銃器を撃ちこむ、のふたつがある。そのどちらの方法を表プレイで使用したかによって、裏プレイでの状況が変化するのだ。具体的には、武器でダメージを与えて撃退した場合は裏プレイでふたたびアリゲーターが出現するが、高圧ボンベで頭を吹き飛ばした場合は裏プレイにアリゲーターが出現しなくなる。少しでも裏プレイでの展開をラクにしたいなら、表プレイのアリゲーターは高圧ボンベを使って倒しておくこと。

表プレイでは、Ⓐの方法で撃退するとアイテムが出現（→P.138）。

裏プレイでⒶの方法を使って倒すと、頭が吹き飛んでいないアリゲーターの死体を見ることが可能。

研究所・通風口のツタを燃やすと……？ 5th POINT

⑩研究所・仮眠室の通風口にはツタがうごめいている。表プレイでこれを火炎放射器(またはグレネードランチャー＋火炎弾)で攻撃するかライターで燃やせば、通風口が通れるようになり、裏プレイでツタが出現しなくなる。ただしその場合、裏プレイでこの部屋へきたときにゾンビ改が3体出現するというデメリットもある。表プレイで⑪休憩室にあるアイテムを入手するか、裏プレイでのゾンビ改の襲撃を避けるか、考えどころだ。

⑩仮眠室では、表プレイでツタを燃やしている場合のみ、裏プレイでゾンビ改が3体出現する。カスタムショットガンの上段攻撃かグレネードランチャー＋火炎弾で早めに倒せ。

対B.O.W.用ガスの散布が与える影響 6th POINT

⑩研究所・仮眠室には対B.O.W.用ガス散布装置があり、コンソールのスイッチを押すとガスを散布できる。ガスは敵のHPを30〜50減少させる効果を持ち、散布した直後から効果を発揮するのだが、表プレイでガスを散布すると、裏プレイでは敵がガスへの耐性を持った状態になってしまう。具体的には、敵のHPが平常時の値にもどるのに加えて、イビーが毒イビーに変化してしまうのだ。

いったん開始したガスの散布を中断することはできないので、散布する場合は裏プレイで行なったほうがいい。なお、ガスの効果はマップ番号⑧⑦、⑧⑨、⑨⓪、⑨①、⑨②、⑨③、⑨⑦、⑨⑧A、⑨⑨におよぶ。

対B.O.W.用ガス散布装置のコンソールはここにある。散布するなら、裏プレイで行なうこと。

表プレイでガスを散布していると、裏プレイに出現するイビーが毒イビーに。

培養実験室へ入る方法 7th POINT

⑨⑨研究所・培養実験室の扉は、“2名のスタッフ”が指紋照合を行なわなければ開かない。つまり、表プレイと裏プレイの両方で指紋照合を行なって、はじめて開けられるわけだ。手順としては、

1. 表プレイで、⑨⑥電算室にて指紋登録
2. ⑨⑨培養実験室の扉の前でひとり目の指紋照合。ふたり目の入力はキャンセル
3. 上記の過程を実行後に作ったエンディングデータで裏プレイをスタート
4. 裏プレイで、⑨⑥電算室にて指紋登録
5. ⑨⑨培養実験室の扉の前でふたり目の指紋照合を行なう

……となる。上記のどれかひとつでも欠けた場合は開けられないので注意。

指紋照合をするには、事前に⑨⑥電算室で指紋登録をしておく必要あり。

ひとり目の指紋照合が完了すると操作パネルのランプが黄、ふたり目が完了すると青になる。

ラクーンシティー事件簿

本作には、日付が記述されている日記や報告書の類が多数登場する。そこにつづられている事柄を日付順にならべてみると、単にゲームを進めているだけでは見えなかった、新たな事実が浮かび上がってくる――。前作の要素も合わせて、1998年のラクーンシティー周辺で起きた事件を、独自の考察とともに振り返ってみたい。

1998 3 March / 4 April

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
29	30	31	1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

3月

下旬 ジョンがエイダの前から姿を消し、行方不明に。 ＜エイダの証言＞

――この事柄は、ジョンがアンブレラ・シカゴ支社から洋館付設の研究所に異動となったことを示唆すると思われる。

4月

6日(月) 署内2Fにある石像を動かした秘書が、署長にしかられる。 ＜秘書の日記A＞

1998 5 May

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24/31	25	26	27	28	29	30

5月

10日(日) 署長が、全裸の女性の吊された絵を購入する。 ＜秘書の日記A＞

――このとき署長が購入した絵画は「業火の中のいけにえ」であると思われる。なお、署内各所にNO SMOKINGの貼り紙がよく見られるのは、署長がこの絵の仕掛けを見破られるのを恐れたためか？

11日(月) ラクーン市郊外の洋館で、バイオハザードが発生。 ＜前作／飼育係の日誌＞

――洋館で実験動物の飼育係を務めた人物の記述によれば、事件の発生は11日の未明。感染を防ぐため、事件直後、洋館の職員には防護服の着用が指示された。しかし被害は拡大する一方で、対策に手間取ったアンブレラは、この事実をS.T.A.R.S.が洋館に突入する7月24日まで、2ヵ月以上にわたって隠蔽しつづけた。

20日(水) ラクーン市内の河岸で女性の死体が見つかる。死体には猛獣にかまれたような跡が残されていた。 ＜前作／スクラップブック＞

――この事件は地元の新聞ラクーンタイムスが報じたもの。死体には両腕と左足がなく、断面には猛獣のものとおぼしき歯形が残っていた。遺体はラクーン市シダー区のマーブル川河岸で発見されたが、警察の調べによれば、アークレイ山中から流されてきたものらしい。

1998 6 June

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

6月

8日(月) 署長室を掃除していた秘書が、署長に怒鳴られる。なにか大切な物にふれたらしい。 ＜秘書の日記B＞

――秘書が、署長の机の後方にある絵画にふれたもよう。このときはまだ、絵の秘密に気づいていない。

8日(月) ジョンがエイダにあてた手紙を残す。内容はセキュリティの解除方法。 ＜前作／研究員の手紙＞

――エイダ＆ジョンのパスワードが記されていたこの手紙には、ジョンがウィルス感染したとの事実も記されている。なお手紙の文中には、エイダもまた洋館の研究員であったことが記されており、これが事実とすれば、ジョンの消息を探してラクーンシティーにやってきたエイダ・ウォンとは別人である可能性も出てくる。

15日(月) 秘書が署長の重大な秘密を知る。秘書の日記は、この日を最後にとぎれる。 ＜秘書の日記B＞

――署長にしかられてから1週間が経ち、鈍感な秘書も絵画の秘密に気づいたらしい。そして仕掛けを作動させ、地下の剥製処理室をかいま見てきたようだが、翌日にはその部屋で“処理”された可能性が高い。

16日(火) ラクーンシティー郊外のアークレイ山地で、犬型モンスターの目撃が相つぐ。 ＜前作／スクラップブック＞

――この話題は地元のマイナー紙ラクーンウィークが報じたもの。アンブレラのバイオ実験を証明する重大な事件なのだが、「見つければキミも有名人!?」などと好奇心をあおる茶化した記事になっている。

28日(日) 薬品の運び屋であるドン・ウェラーが、アンブレラ施設に商品を搬入。しかし彼の体調はすこぶる悪いらしい。 ＜下水管理人の日報＞

7月

7日(火) **署長が研究所に通いつめる。いつにも増して署長の表情がきびしい。** **<下水管理人の日報>**
——前日の6日に、署長は研究所の定例会議に出席している。その席で、洋館での事件に関するラクーン市警の動きを逐一報告したものと思われるが、同時にアンブレラ側からも多くの要求が出されたと考えられる。B.O.W.の実戦データを得たいと考えていたアンブレラは、署長にS.T.A.R.S.の出動を働きかけ、それが2日後のS.T.A.R.S.捜査介入決定につながったと見られる。

9日(木) **アークレイ山地で遭難が多発。山道が封鎖となり、S.T.A.R.S.の捜査介入が決定される。** **<前作／スクラップブック>**

21日(火) **下水管理人が深夜に仕事をする。** **<下水管理人の日報>**
——S.T.A.R.S.の本格介入を前に、洋館付設の研究所から主要な研究資材を運び出していた線が濃厚。そのため移送の通路となる下水道が深夜まで使用され、資材などとともにバーキン夫妻も洋館から脱出してきたと思われる。したがって、この日を境に研究拠点がアークレイ山地からラクーンシティー地下に移り、以後、下水道に数々の汚染物質が流れこむことになったのである。

24日(金) **S.T.A.R.S.ブラヴォーチームのヘリコプターが、アークレイ山地で消息を絶つ。調査のためS.T.A.R.S.アルファチームが投入される。** **<前作／ラクーンプレス夕刊>**
——前作の舞台になっていたのが、この7月24日。クリスらS.T.A.R.S.の隊員はアークレイ山中にある洋館に潜入し、数々の恐るべき事実をつきとめた。洋館内で生死をさまよった隊員たちに、この1日はあまりに長く感じられたであろうが、ブラッドがヘリで迎えにくるまでの時間は、実際には半日程度だったと推定される。

24日(金) **シカゴ支社での学会に出席するため、ウィリアムが下水道を通過する。** **<下水管理人へのFAX>**
——奇数月の第4金曜日に、ウィリアムは学会出席のため下水道を通過することになっている。くしくもS.T.A.R.S.が洋館へ突入する日と重なっているが、これは洋館でのB.O.W.実戦データが、即日、シカゴ支社で発表される予定だったことを示唆している。

1998 7 July

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

8月

上旬 **S.T.A.R.S.を監視するよう、ウィリアムが署長に指示。** **<署長あてのメール>**

8日(土) **クリスが洋館事件の詳細を報告するも、署長は相手にせず。** **<クリスの日記>**
——この時点でクリスは、署長とアンブレラがつながっているとは思っていない。しかし、署長の態度があまりにそっけないことから、「もしかしたら……」という疑念を抱きはじめたことは確かだろう。

11日(火) **時計台で仕事をサボっていたジョージが署長にしかられる。** **<ジョージの日記>**

16日(日) **署長の表情が一段とけわしい。下水管理人のジョークにも、銃を突きつけるなど、気持ちに余裕がない。** **<下水管理人の日報>**

17日(月) **おかしな事件が多発。街のあちこちで、化け物を見たとの証言が相つぐ。** **<クリスの日記>**
——ラクーンシティーの地下研究所に、ウィルス開発の拠点が移されてきてから約1か月。汚水に流れこんだ薬品の影響が、徐々に現れてきているようだ。

中旬 **クリスが連邦警察局に調査を依頼。依頼内容はG－ウィルスの存在と、署長の素性について。** **<クリスあての調査報告書>**
——署長のそぶりから、署内での真相究明に限界を感じたクリスは、外部機関に助力を請うことにしたらしい。連邦の組織に個人名で依頼が通せるあたり、S.T.A.R.S.の地位の高さがうかがえる。

中旬 **ウィリアムから署長に、1万ドルのワイロが振りこまれる。** **<署長あてのメール>**
——ラクーン警察署の署長ブライアン・アイアンズは、かなり長期にわたってワイロを受け取っていたもよう。連邦警察局の調査では、その期間は5年間にもおよぶとされる。

中旬 **G－ウィルスの完成が近いため、薬品工場にクリスらを近づけるなと、ウィリアムが署長に指示。** **<署長あてのメール>**
——この要請を受けて署長はS.T.A.R.S.人員をうまく左遷などのかたちで無力化できないかと考えたフシがある。その結論が、23日の署内配置替えに表われており、さらにS.T.A.R.S.オフィスから備品を持ち出し空洞化させることで情報面や武器面での戦力をそいでいったと見ることができる。

1998 8 August

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23/30	24/31	25	26	27	28	29

21日(金) マスコミや警察が、アンブレラについて調べはじめる。カムフラージュのため、下水設備の操業が停止される。 <下水管理人の日報>
——フリーのジャーナリストであるベンも、このころ情報収集に奔走していたと思われる。

23日(日) 署内配置替えにともなう備品の移動。4桁No.キー付き金庫を、S.T.A.R.S.オフィスから東側オフィスに移す。 <署内回覧>

24日(月) クリス、ジル、バリーの3人がGーウィルスの情報をつかむ。さらにくわしい調査を行なうため、ヨーロッパに飛ぶことを決める。 <クリスの日記>
——前日に備品の移動があったのを受けて、クリスたちは旅行目的の長期休暇を申し出たものと思われる。これにより、署長はS.T.A.R.S.無力化計画がうまくいったと錯覚し、クリスたちの目がアンブレラからそれたと安堵したもよう。

1998 9 September						
SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

9月

5日(土) 警察官のジョージと、下水処理場の老人トーマスが知り合う。<ジョージの日記>

9日(水) ジョージとトーマスが、チェスの対戦を楽しむ。 <ジョージの日記>

中旬 Gーウィルスを奪取するため、アンブレラの幹部がスパイ数名を送りこむ。 <署長あてのメール>

中旬 クリスたちからラクーン市警への連絡が途絶える。 <マービンの証言>

12日(土) トーマスの調子が悪く、チェスの対戦が中止に。ジョージも気分がすぐれない。 <ジョージの日記>
——5日の時点でTーウィルスに感染していたトーマスだが、1週間でかなり症状が悪化している。また、数度のチェス対戦を経て、ジョージもウィルスに感染したもよう。

15日(火) 研究所でコードGの人体投与実験が行なわれる。 <フィルムA>
——この極秘写真の流出が、アンブレラ幹部の送りこんだスパイの存在を裏づける。

18日(金) とくに新聞をにぎわすような事件はない。<ガンショップのカウンターにある新聞>
——奇妙な事件が相つぐラクーンシティーであるが、この日だけは平穏であった。嵐の前の静けさといったところか。

20日(日) ラクーン市郊外の下水道に不審人物。現場からはプラスチック爆弾、電気式時限信管、パラベラム弾カートリッジ、赤外線スコープが見つかった。 <パトロール報告書>
——この事柄は、アンブレラの特殊部隊アルファチームが研究所突入計画を実行する前に、入念な下見を行なっていたことを実証するものと考えられる。

23日(水) アンブレラがラクーンシティーをメチャクチャにする。 <署長の手記>
——署長はこの報告をウィリアムからではなく、アンブレラ本社から受けたもよう。なお、20日にアンブレラの特殊部隊が下水道を下見していることから、20日から23日のあいだにウィリアムが襲撃されたことは確実で、それにともなって流出した大量のTーウィルスが、今回のラクーンシティーの惨劇を引き起こした。

24日(木) 署長が署の内部を混乱させ、外部への脱出経路を断つ。 <署長の手記>
——ひっ迫した状況になると暴走する署長の性格は、大学時代に起こした婦女暴行の前歴にもよく表われている。

24日(木) 警察署の対応が遅れたことで、市民の脱出もほぼ不可能に。<署長の手記>

24日(木) 警察署1Fで脱出計画が練られる。 <署長の手記>

25日(金) シカゴ支社での学会出席のため、ウィリアムが下水道を通過する予定。 <下水管理人へのFAX>
——ウィリアムはこの学会でGーウィルスを大々的に発表するつもりだったと予想される。そのためGーウィルス強奪計画は、この日よりも前に実行される必要があった。

26日(土) ゾンビの集団がラクーン警察署を襲撃。多数の死傷者が出る。 <作戦報告書1>

26日(土) ゾンビとの戦闘で署内の通信機器が破損。外部との連絡手段を断たれる。＜作戦報告書1＞
――署の通信機器が使用不能となっていることは、オープニングでのレオンの「無線もダメだ」のセリフで証明されている。しかし、連邦警察局からS.T.A.R.S.のオフィスにFAXが届いていることや、レオンが小型通信機を手にしていることを考えると、署内にはまだいくつかの通信手段が残されていたとも考えられる。

26日(土) 署長の指示で武器、弾薬を署内各所に散らす。＜作戦報告書1＞
――署長が皆殺しを画策していたとすれば、この指示は、テロによる武器庫占拠の回避を名目にした署長の謀略だったと見るべきだろう。

26日(土) 武器庫のカードキーを持った者が行方不明中。＜作戦報告書1＞

26日(土) 警察署地下特定区画のブレーカーが落ちる。＜作戦報告書1＞

26日(土) エドワードが署長に撃たれて死亡。＜署長の手記＞
――会議での書記担当官にエリオット・エドワードという警官がいるが、この者は2日後の28日に脱出作戦に関する報告をまとめているため、同姓の別人であると推測される。

27日(日) 署内西側のバリケードがゾンビに突破され、12名の被害者を出す。＜作戦報告書1＞
――このとき築かれたバリケードの残骸を、西側オフィスの扉付近に見ることができる。

27日(日) 署内の負傷者を押収物倉庫にかくまう。＜作戦報告書1＞
――倉庫内にいるゾンビは、このときの負傷者たちであると思われる。

27日(日) 突如、署内に現れたリッカーに、3名の命が奪われる。＜作戦報告書1＞

28日(月) 午前2時30分、作戦会議室にゾンビが侵入。デビッドを含む4人が死亡。＜作戦報告書2＞

28日(月) 署から下水道を使った脱出作戦が提案される。地下へつづく東側オフィスの扉をハートのカギで施錠する。＜作戦報告書2＞
――作戦報告書2ではハートのカギの所在を西側オフィスとしているが、実際には署長室にもある。これは署を統括する署長のキーがマスターであり、そのコピーを各部署責任者に渡していたことによるものだろう。

28日(月) 署内の生存者はエリオット・エドワードを含む4名(署長はのぞく)。＜作戦報告書2＞
――翌日の生存者が3名しか確認されていないことから、この日、1名が死亡したものと見られる。

28日(月) 宿直はジョージとスコット ＜警察署1Fロビーの黒板＞
――ジョージの日記とともに、宿直室の死体がジョージであることを裏づける記述。署内が大混乱しているときに宿直を決めていたとは考えにくいので、月はじめに決定され、1ヵ月分の当番が表になっていたと思われる。

28日(月) ミカエルフェスティバルの日。＜警察署西側オフィスの黒板＞

29日(火) レオンの着任記念パーティーが西側オフィスで開催予定。＜レオンあてのメモ＞
――署内が大変な事態におちいっているにもかかわらず、パーティーの準備が進められていたのは、ミカエルフェスティバルとの関係が無縁ではないだろう。ひっそりとして観光客が訪れることも少ないラクーンシティーにとって、ミカエルフェスティバルは1週間以上も前から準備する価値のある、一大イベントであったにちがいない。

29日(火) レオンがラクーン市警に着任。＜オープニング＞
――着任当日を大遅刻で飾った大物の新米警官。場数を踏んでいるかのような落ちつきと、熟練した銃器のあつかいから、レオン・S・ケネディのSは、SWATのSではないかとの冗談もまことしやかにささやかれる。

29日(火) クレアがラクーン市に到着。＜オープニング＞
――大型のバイクに乗ってラクーンシティーに到着したクレア。給油をするためにラクーン郊外のガソリンスタンドに寄っていたら、彼女もタンクローリーの運転手のようになっていたことだろう。

29日(火) 署内生存者はマービンを含めた3名(署長、市長の娘はのぞく)。＜警察署内イベント＞
――生存者3名のうちわけは、西側オフィスで負傷していたマービン、ヘリコプターで脱出を試みた若い警官、ゾンビに追いつめられ屋上で助けを求めた中年の警官。

バイオハザード用語集

前作から継続して使われているキーワードと、今回初登場した特殊な用語を簡単に解説する。『バイオ』初心者は一読すべし。

R.P.D.
ラクーン市警察(RACOON POLICE DEPARTMENT)を短縮して表記したもの。

アルバート・ウェスカー
S.T.A.R.S.の元隊長。みずから造り出したB.O.W.の手にかかって死亡した。

A(アルファ)チーム
アンブレラがG―ウィルス強奪のために送りこんだ、重武装の私設特殊部隊。一度はG―ウィルスの奪取に成功するも、脱出の途中、強大な力をもった"何者"かに襲撃され、部隊は壊滅状態に。

アンブレラ
ヨーロッパを本拠とする国際的規模の製薬会社。新薬を開発するかたわら、ウィルス兵器の研究にも着手し、数々のバイオハザードを引き起こす。社名であるアンブレラは「人々の健康を庇護する」との社訓による。

エイダ(ADA)&ジョン(JOHN)
T―ウィルスの研究員であったジョンが、セキュリティ・システムに設定したパスワード。正確にはJOHNがログイン名で、ADAがパスワード。

クリス・レッドフィールド
前作の『バイオハザード』で主人公を務めた、S.T.A.R.S.の男性隊員。空軍パイロットだった経歴を持ち、ヘリコプターの操縦免許を有する。洋館事件のさいは、強靭な肉体とたくみな銃さばきを武器に、多くのモンスターと戦いぬいた。ささいな事柄にはこだわらないおおっぱな性格だが、妹であるクレアのことは、ふだんから気にかけている。左肩につけた大型のナイフホルダーがトレードマーク。

G―ウィルス
ウィリアム・バーキンが開発に成功した、新世代のバイオ・ウィルス。生物の構造を細胞レベルから変化させ、生命体を驚異的なスピードで進化させる。死者をも甦らせる効力を持つ。

Gワクチン
通称「DEVIL」と呼ばれる、対G用抗原体。G生物から胚を埋めこまれた宿主が、まだ初期段階にある場合、この薬品を投与してG生物化を阻止できる。ワクチンの生成には大型の機器を必要とするが、準備さえ整っていれば、専門家でなくとも作成することが可能。

ジョン
アンブレラ・シカゴ支社から派遣された、T―ウィルス研究要員。洋館の事故でT―ウィルスに感染し、セキュリティ解除方法を記した手紙を残す。エイダの元恋人。

ジル・バレンタイン
前作では主人公を務め、洋館事件の解決に貢献したS.T.A.R.S.の女性隊員。手先の器用さはチーム随一といわれ、キーピックを使った開錠を得意とする。趣味であるピアノ演奏はかなりの腕前で、ベートーベンの「月光」も即興で弾きこなす。S.T.A.R.S.のマークが入った青いベレー帽を愛用。

S.T.A.R.S.
ラクーン市警察の内部に設置された特殊工作部隊。「Special Tactics And Rescue Service」の略称。アルファチームとブラヴォーチームの2部隊、計12名から構成されていたが、洋館事件で半数以上が殉職したため、現在は活動休止状態にある。

タイプライター
前時代的な文書出力装置。インクリボンを使用して、その時点の調査状況が記録できる。電力を必要としないことから、前回事件が起きた古びた洋館や、その付属施設でも使用されていた。

T―ウィルス
ウィリアム・バーキンが開発した、バイオモンスター製造ウィルス。感染した生物の生命力を飛躍的に向上させ、感情や痛覚を持たない狂戦士に変貌させる。伝染性が強く不安定な性質のため、少量の漏出が大惨事につながりかねない。Tは、英語で暴君を意味する「Tyrant」の頭文字。

ハーブ
アークレイ山地やラクーン地方に自生している、薬効成分を含んだ植物。グリーンは回復に、ブルーは毒消しに、レッドは回復効果の増強にもちいられる。調合することで複数の治療効果も期待できる。

バイオハザード
生物災害を指す言葉。病原体・生物などによって引き起こされた、人間や生態系にとっての危機的状況を意味する。

バリー・バートン
クリスとは旧知の仲であるS.T.A.R.S.のベテラン隊員。自他ともに認める熱心なガンマニアで、警察署近くのガンショップ「KENDO」にはよく顔を出していた。既婚で、娘がふたりいる。

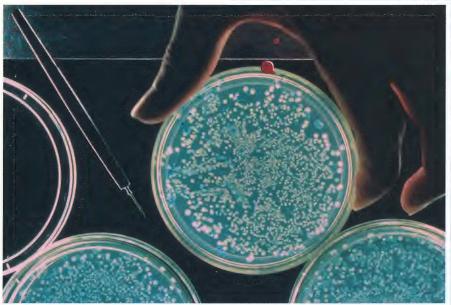
P―εガス(対B.O.W.用ガス)
B.O.W.を弱体化させるとの報告があった緑色の気体。のちの追跡調査で、長期間の散布は、逆にB.O.W.の適応能力を高め、毒性を付与することが確認された。

B.O.W.
アンブレラが造り出したバイオモンスターの総称。「Bio Organic Weapon」を簡略化した呼び名で、有機生命体兵器を意味する。今回の事件で発生したモンスターの多くは、アンブレラが意図的に製造した個体ではないため、B.O.W.の範疇には含まれない。

ブラッド・ヴィッカーズ
ヘリコプターの操縦免許を持つ、S.T.A.R.S.の男性隊員。洋館事件ではクリス、ジルらの脱出をサポートしたが、今回のウィルス流出事故でT―ウィルスに感染した。

洋館事件
ラクーン市の郊外、アークレイ山地で発生した猟奇的事件。洋館とそれに併設された研究所にT―ウィルスが流出し、研究員を含む多くの人間がゾンビと化した。実験体として製造されたB.O.W.が野放しになるなど、一時は危険な状態にあったが、S.T.A.R.S.の介入により、一応の決着をみた。

ラクーンシティー
アメリカの中西部に位置する小さな都市。周囲を森にかこまれた静かな田舎町だったが、洋館事件をきっかけに、不穏な空気が広がっている。アンブレラの薬品工場が街の中心産業であるため、市民はアンブレラ社の話題にあまりふれたがらない。

レベッカ・チェンバース
化学知識の豊富さを買われて入隊した、S.T.A.R.S.の新人隊員。配属されてまだ日が浅いため、特殊部隊の人員としては半人前である。救急マークの入った白いポーチがお気に入りで、任務時にはそれを携行する。

BIOHAZARD 2 OFFICIAL GUIDE BOOK

CHAPTER 5

SHORTEST ROUTE GUIDE

最短ルート攻略

悪夢の世界を短時間で突破せよ

最短プレイへの挑戦

CHAPTER 3の「標準ルート攻略」を堪能したプレイヤーには、つぎのステップとして、クリア時間を短縮するためのプレイ(最短ルート攻略)に挑戦してもらいたい。短時間でクリアをすることは、ゲームランクの上昇、ひいては隠し武器やアナザーシナリオ『第4の生存者』(→P.232)の出現条件にもかかわってくるので、挑戦するだけの価値はある。

この章では、より少ない手順や短い時間でゲームを進めるためのテクニックを紹介していく。まずは最初の4ページで基本的に知っておきたいことを、その先のページで各シナリオにおける具体的な「最短ルート攻略」をお届けする。

テンポよくゲームを進めるために

移動&行動

短時間クリアを目指すためには、まずはシナリオを進める手順と移動の効率化をはかることが重要となる。具体的には、シナリオを進めるうえでとくに立ち寄る必要がない場所へは行かないことと、なるべくダッシュで移動することが基本。前者を行なえば、そのぶん移動する距離が短くなり、後者を行なえば、移動にかかる時間が短くなるのだ。

また、ゲーム中にときおり挿入されるCGムービーは、エンディング以外すべてスタートボタンで飛ばす(スキップする)ことができる。これも時間短縮には欠かせないテクニックと言えるだろう。

重要ポイント

移動&行動における時間短縮術

① 立ち寄る必要がない場所には行かない

② なるべくダッシュで移動し、左右の動きで敵を回避

③ ものを押して動かす場合は手ぎわよく

④ HPはFineをたもつ

⑤ 休憩はイベントシーン中にとる

1 立ち寄る必要がない場所には行かない

効率のいい移動ルートを構築するためには、立ち寄る場所を減らしていくことが重要だ。例をあげると、警察署地下の㊾武器庫には入らなくてもシナリオを進められるので、そこへ入るための手つづきとして㊿検死室や㊵変電室に行く必要もなくなる。シナリオ限定で立ち寄る必要がない場所というのもあり、レオン裏とクレア裏では㊼活性処理実験室、レオン裏では⑳資料室がそれに該当する。

そのほかでは、取る必要がないアイテムがある場所へも立ち寄らないようにすること。たとえば、HP回復用アイテムは使うぶんだけ入手すれば十分。武器についても、レオンはショットガンとマグナム、クレアはグレネードランチャーがあればこと足りるので、わざわざほかの武器を取りに行く必要はない。

警察署地下の東側にある3つの部屋は、立ち寄る必要がないので無視する。

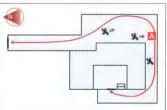
クレアの武器はグレネードランチャーひとつで十分。ほかの武器は不要だ。

2 なるべくダッシュで移動し、左右の動きで敵を回避

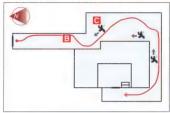
歩くよりダッシュで移動したほうが、時間短縮になるのは言うまでもない。さらに、方向キーを↖や↗へ入力して蛇行(→P.14)する技術をみがけば、さまざまな場所で、敵を回避しつつ先を急ぐことができる。

しかし、リッカーだけは、攻撃を受けずにダッシュで回避するのがむずかしい。『舌』が届くかどうかの距離で、リッカーの正面から横へと迂回していけば比較的かわしやすいが、複数で群れている場所では、ある程度のダメージを覚悟するか、歩いたり止まったりして慎重に通過するしかないだろう。一例として、リッカー改が3体出現する㊈研究所・Cエリア通路を、最小限のダメージでダッシュしていけるルートを下に紹介しておく。

㊈研究所・Cエリア通路をダッシュで通過する方法

ダクト→モニター室

Aのあたりでほぼ確実にリッカー改の『ツメ』を1発(運が悪いと2発)受けるが、あとはスムーズに通過できる。

モニター室→ダクト

B(画面が切り替わる場所の手前)で曲がると、Cにいるリッカー改の攻撃をかわせる場合がある。

3 ものを押して動かす場合は手ぎわよく

石像や箱などを押すためには、キャラクターを「押せる位置&押せる向きで歩かせる」必要がある。とくに、⑰警察署・石像の廊下の石像は判定がシビア。床の模様を目印にするなどして、コツをつかむしかないだろう。なお、㊿注水室の箱は完全に端まで押す必要がなく、そのぶん押していく距離を短縮可能だ(→P.203)。

余談だが、ものを1回押すごとの(押す音が聞こえはじめてから止まるまでの)移動距離や、押す動作速度は、キャラクターごとに多少の差がある。

ものを1回押すごとの移動距離はレオンとシェリーが長く、クレアとエイダはそれより少し短い。押す動作速度は、シェリーだけがほかの3人より遅い。

4 HPはFineをたもつ

HPがFine状態でないときの移動速度は、通常時よりも遅い(→P.15)。この状態だと移動に時間がかかるだけでなく、敵の攻撃もかわしにくいので、なるべく早くHPをFine状態に回復させる必要がある。とりあえず、Cautionの文字が黄色のときはグリーンハーブをひとつ、朱色のときはふたつ使えば、Fine状態に回復できると覚えておけばいいだろう。ある程度攻撃を受けたら、Caution状態になる前にグリーンハーブを使っておくのも手だ。

5 休憩はイベントシーン中にとる

キャラクターを操作できないイベントシーン(CGムービーをのぞく)は、ボタンを押してもスキップできず、終わるまで待たなければいけない。逆に言えば、ここでひと息ついたり、つぎの行動の確認ができるわけだ。イベントシーンは、長いものだと1分以上かかる。本作はプレイ中に時間経過を止める方法がない(ステータス画面を開いたりしてもプレイ時間は経過している)ので、最短クリア挑戦中は、そこを休憩タイムにするといい。

最低限必要なものだけを取って使え

アイテム

各キャラクターが所持できるアイテム数は、スタンダードアイテムをのぞけば8個(サイドパック入手後は10個)と、かなり少ない。よけいなアイテムまで入手していると、アイテム欄がすぐいっぱいになるだけでなく、それを取りに行くための時間と、手に入れるときの時間が、ムダに経過してしまう。

移動&行動の項の話と重複するが、ゲームを進めるうえで必要がない、フィルムなどのアイテムは無視。そのうえで、弾薬やHP回復用アイテムなど、プレイヤーの技術しだいで使用数を少なくできるアイテムの入手数を減らしていくといい。手に入れるアイテムを2〜3個減らすだけで、プレイ時間は大幅に短縮されるだろう。

ファイルはアイテム欄に置かれないのでジャマにはならないが、入手しなくてもゲームを進められるため、やはり取る必要がない。なお、ファイルの閲覧画面は⊗ボタンで終了させることが可能。イベントの関係でファイルを手渡されたときは、これで強制的に終了させれば時間短縮になる。

重　要　ポ　イ　ン　ト

アイテムにおける時間短縮術

①アイテムの入手&使用は効率よく

②HP回復用アイテムの所持は1〜2個で

③「通常とは異なる手順で使用するアイテム」を把握

④一度に多くのことを行なう

この画面のときに⊗ボタンを押せば、強制的にファイルの閲覧をやめることができる。

1 アイテムの入手&使用は効率よく

アイテムボックスの利用回数を減らせば時間短縮につながるが、そのためには、少ないアイテム欄のなかで効率よくアイテムを入手&使用する必要がある。基本的には武器、弾薬、HP回復用アイテムの入手は必要最小限にしぼり、そのぶんキーアイテムを多く所持できるようにするといい。アイテム同士を組み合わせることによって、アイテム欄に空白を作ることも重要だ。

2 HP回復用アイテムの所持は1〜2個で

HP回復用アイテムは数多く所持していると、すぐにアイテム欄が埋まってしまう。敵の攻撃をかわす技術が上達するにつれて自然と使用回数が減ってくるので、最終的には1〜2個所持していれば十分だ。なお、グリーンハーブは単体だとHPの回復量がやや少ないため、それでは不足と感じる人は、レッドハーブと調合するといい。レッドハーブがない場合はグリーンハーブ同士の調合でも可。

「通常とは異なる手順で使用するアイテム」を把握

基本的にアイテムはステータス画面を開いて使うものだが、なかには特定の場所を調べたとき、使うかどうかの選択肢が自動的に表示されるものがある。アイテム名に「キー」または「カギ」とついているもの(UPキー、DOWNキーをのぞく)がそれだ。なお、一部のカギは使用後に捨てるかどうかを聞かれる場合がある。それが表示されたカギは以降使う場面がないので、かならず捨てること。

一度に多くのことを行なう

ステータス画面を開閉するという行動は、一瞬のようでいて意外に時間がかかる(とくに別の武器を装備した場合)。ゆえに、武器に弾をセットするなど、場所を問わずにできる行動は、キーアイテムを使うためにステータス画面を開いたとき、まとめて行なってしまうといい。そうすることでステータス画面の開閉回数を減らし、結果として時間短縮をはかることができるのだ。

撃つべきか回避すべきかの判断が重要

戦闘

敵を攻撃しているあいだも時間は経過しているので、ムダな戦闘はしないにかぎるが、回避するよりも敵を撃って倒したほうが早く通過できるという場所もある。また、ゾンビに対しては、回避や攻撃以外にも「ワザとつかまれて振りほどき、ダウンさせて通過する」という方法が有効。ただし、これに頼りすぎると、受けたダメージを回復するためにHP回復用アイテムを入手して使うという手間が発生するので、多用は避けたほうがいいだろう。

G成体をはじめとする、避けられない敵との戦闘は、すばやく倒すことが時間短縮につながる。この先のシナリオ別・最短ルート攻略(→P.200)でも倒しかたの一例を紹介しているので、参考にしてほしい。

重要ポイント

戦闘における時間短縮術

①場所によっては回避可能でも攻撃を行なう

②場面切り替え直後に攻撃する

③効率よく弾薬を使いきる

④ショットガンの上段攻撃を活用

1 場所によっては回避可能でも攻撃を行なう

回避のために、敵を誘導したり大きく迂回する必要がある場所は、ジャマになる敵を倒して通過したほうが、早く先に進める場合もある。また、敵を回避できるかどうかが運まかせの場所も、敵の攻撃を受けたときのHPと時間の損失を考えると、ジャマになる敵を倒して通過したほうが安全だ。なお、シナリオ別・最短ルート攻略(→P.200)では、そうした場所は基本的に攻撃を行なっている。

㉙物置小屋へ向かうとき、㉘北東広場にいる女ゾンビは撃って倒したほうが早く通過できる。

2 場面切り替え直後に攻撃する

階段を上って(または下りて)いる最中、扉を通過中、敵の出現シーン中など、操作不能状態のとき、R1ボタンと◎ボタン(または▢ボタン)を押したままにしておくと、行動可能となった瞬間にもっとも早いタイミングで攻撃を行なえる。G成体をはじめとする、避けては通れない敵との戦闘で、少しでも早く攻撃を当てたいときに有効だ。

ただし、この方法を使うと、コンバットナイフ以外の武器は1発目に上段攻撃を(火炎放射器とショットガンの場合は下段攻撃さえも)行なうことができず、かわりに水平攻撃が出てしまう。その場合、実際に上方向や下方向へ攻撃できるのは、2発目以降になるのだ。これを防ぐには、敵がいる方向へ武器を向けるまで、◎ボタンや▢ボタンから指を離しておく必要がある。

3 効率よく弾薬を使いきる

予備の弾薬(ハンドガンの弾など)は、たとえ残りが1発でもアイテム欄をひとつ埋めてしまう。少しよぶんに弾を撃つことで、つぎに弾をセットしたときに予備弾薬がなくなるような調整をするのも、テクニックのひとつだ。アイテムを多く所持することになる警察署では、意外と重要。

4 ショットガンの上段攻撃を活用

ゾンビやゾンビ改に対して近距離でショットガンを撃つときは、敵の身体を分断(上半身だけのはいずりゾンビに変化)させず、確実に倒せる上段攻撃を使うのがベスト。ただし、銃口を上に向けるまでわずかに時間がかかるので、敵に接近しすぎると、攻撃する前につかまってしまう可能性もある。

このあとのページを読む前に

最短ルート攻略について

この先のページのシナリオ別・最短ルート攻略は、隠し武器(→P.233)などを出現させることができるように、右にあげた条件を満たしつつ、なるべくラクにクリアできるような構成にしてある。

攻略のなかでは救急スプレーを2本ほど入手&使用しているが、それでも、途中でセーブを行なわなければSランクを取ることは可能だ。セーブしながら進めたい場合や、特定の隠し武器を出現させたい場合は、調合したハーブ(グリーンハーブ×2～3や、グリーンハーブ+レッドハーブ)を救急スプレーの代用品とすればいい。

⑤は、理想的なエンディングデータを使えば、裏プレイの難易度がもっとも低くなるという程度のもの。仮に、表プレイの最短ルート攻略で作成したエンディングデータを使用した場合でも、進行ルート上に出現する敵の数が増えるぶん、難易度が上がりプレイ時間も長くなってしまうが、攻略はきちんと通用する。

余談だが、本書で紹介している最短ルート攻略を実行すると、ブラッドゾンビ(→P.234)も出現させられる。

重要ポイント

本書で紹介している
最短ルート攻略の設定基準

①難易度はNORMAL

②隠し武器は使用しない

③1時間30分前後でクリアできる

④Sランクを取れる

⑤裏プレイは基本的に「理想的なエンディングデータ(下記参照)」を使用

「理想的なエンディングデータ」の内容

表プレイで以下の条件をすべて満たしたエンディングデータが、裏プレイの最短ルート攻略にとって、もっとも理想的だ。

Ⓐ㉟西側オフィスに出現するゾンビ化したマービンを倒さなかった
Ⓑ⑬1F西側廊下のシャッターを閉めた
Ⓒ高圧ボンベを使ってアリゲーターを倒した
Ⓓ対B.O.W.用ガスを散布していない

ただし、クレア裏の最短ルート攻略はⒷの影響を受けない内容なので、レオン表でⒷを行なっていなくても問題ない。Ⓐ～Ⓓが裏プレイに与える影響の詳細は、CHAPTER 4を参照(→P.184)。

最短ルート攻略を成功させる自信がない人は……

最短ルート攻略を実践するうえでもっとも問題になるのは、敵を回避するのにプレイヤーの操作技術が必要となる場所だろう。それを成功させる自信がないプレイヤーは、攻略では取得していない弾薬やHP回復用アイテムも入手していけばいい。ジャマになる敵を撃って倒したり、HP回復用アイテムを複数所持するだけで、かなりラクになるはずだ。

その場合、アイテムを多く入手することになるため、アイテムボックスの利用回数も増えるだろう。しかし、最短ルート攻略の内容にこれらの行動を加えても、隠し武器のロケットランチャーを出現させるためのクリア時間(2時間30分以内)を満たすことは十分可能だ。なお、追加で入手するアイテムを後述のものに限定すると、アイテムの所持数でさほど苦労せずにすむ。

●レオン……ショットガンの弾、マグナムの弾、グリーンハーブ、レッドハーブ
●クレア……火炎弾、硫酸弾、グレネード弾、グリーンハーブ、レッドハーブ

回避がむずかしいリッカーを倒すようにするだけでも、プレイの難易度はグッと下がるだろう。

シナリオ別 最短ルート攻略の見かた

❶マップ名……解説中の行動範囲(エリア)。冒頭のアルファベットは、ROUTE MAP上に記されたアルファベットと対応している。

❷アイテム表……そのエリア内で入手や使用などを行なうアイテムが、以下の分類でまとめてある。

●使用弾薬……そのエリア内で撃つ弾薬の種類と弾数。
●入手アイテム……そのエリア内で入手すべきアイテム。武器や弾薬の場合は弾数を( )でくくって併記。
●使用アイテム……そのエリア内で使うアイテム。
●保管アイテム……そのエリア内でアイテムボックスに入れるアイテム。
●取り出すアイテム……そのエリア内でアイテムボックスから取り出すアイテム。
※( )でくくったアイテム……特定の状況下でのみ入手や使用などを行なうアイテム。

❸解説……そのエリア内での行動を簡潔に説明。解説内で出てくる番号は、ROUTE MAP上に記した数字と対応している。

❹本書スタッフによる最短クリア時間……本書で紹介しているシナリオ別・最短ルート攻略を基礎に、HP回復用アイテムの入手数やアイテムボックスの使用回数などを、さらに減らすことで達成されたクリア時間。

❺エリア名……すぐ下にあるROUTE MAPが属しているエリアの名前。アルファベットは、ROUTE MAP上のものと対応している。

❻ROUTE MAP……このなかに移動ルートなどを示している。移動ルートが点線になっている場所は、イベントで強制的に移動させられていることを表わす。別のマップまで移動ルートがつづいている場合は、マップが切り替わる場所に「A1」「A2」といった記号を記載。A1はA1に、A2はA2につづいていることを示す。

❼図……細かい行動方法を図解。アルファベットは、ROUTE MAP上のものと対応している。

本書スタッフによる最短クリア時間

01:18:11

配置されている敵の数が少ないぶん、ほかのシナリオより難易度が低い。ただし、メインの武器であるショットガンは5発までしか弾をセットできないので、つねに残弾数を把握しておく必要がある。

A 市街地・商店街西→ガンショップ→警察署・正面玄関

使用弾薬 ハンドガンの弾2〜8発

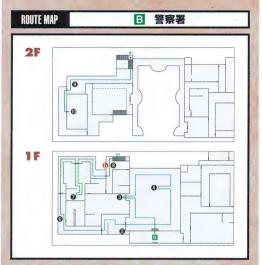
ガンショップはすぐに通過。❶の、金網の扉をこじ開けて3体のゾンビが出てくる場所は、図ⓐの方法で通過するのが理想だが、成功率は低い。確実性をもとめるならば、先頭のゾンビにワザとつかまれて振りほどいたのち、ハンドガンを4〜6発撃って周囲のゾンビをダウンさせ、通過する方法がオススメ。図ⓐの方法よりも時間はかかるが、ラクに通過できる。

❷のバス内のはいずりゾンビは、ワザとつかまれて頭をツブす。その先にいるゾンビは、接近してハンドガンを2発撃ちこんだのち、ダッシュで通過する。

この画面になるまでダッシュしたあと、目の前にいるゾンビにハンドガンを2発撃ちこむ。

すると、ゾンビはよろけるかダウンするので、あとはダッシュしてゾンビの横を通過すればいい。

ROUTE MAP　A 市街地

ROUTE MAP B 警察署

ROUTE MAP C・D 警察署

B 警察署・ホール1F→暗室前廊下→S.T.A.R.S.オフィス

入手アイテム	ブルーカードキー、バージンハート×2、ショットガン(5)、ユニコーンのメダル、クリスの日記(ファイル)、
使用アイテム	ブルーカードキー、ライター
保管アイテム	ハンドガン、コンバットナイフ

❸で入手したブルーカードキーを❹のコンピュータに差しこみ、扉のロックを解除。❺のアイテムボックスにハンドガン、コンバットナイフを入れる。❻にいるリッカーはダッシュで回避。❼でライターを使ってバージンハートを入手し、❽を図ⓑの方法で通過して2Fへ。❾で石像を動かして2個目のバージンハートを、❿の部屋でショットガン、クリスの日記、ユニコーンのメダルを入手する。

C 警察署・S.T.A.R.S.オフィス→暗室前廊下→ホール1F

入手アイテム	グリーンハーブ、スペードのカギ
使用アイテム	ユニコーンのメダル

❽は、図ⓒの方法で通過するのが一番確実。⓫⓬で出てくるゾンビの手は、窓側から離れた位置を通って回避する。⓭ではグリーンハーブを入手(これはHPがFineでなくなったとき、移動速度を回復するために使う)。⓮の乙女像の前にきたら、時間短縮のため(→P.196)、ショットガンを装備したあとユニコーンのメダルを使い、スペードのカギを入手する。

D 警察署・ホール1F→資料室→図書室

使用弾薬	ショットガンの弾1発
入手アイテム	4角クランク、ビショッププラグ
使用アイテム	スペードのカギ

スペードのカギで扉を開けて⓯の部屋へ入り、4角クランクを入手後、2Fへ。⓰にいる3体のゾンビのうち、カドにいる1体はショットガンで倒す。スペードのカギで扉を開けて⓱の部屋まで行き、本棚を動かしてビショッププラグを入手。

E 警察署・図書室→屋上→物置小屋

使用弾薬	ショットガンの弾1発
入手アイテム	バルブハンドル

⑱のハシゴは下ろしておく。⑲の階段を下りた直後は、目の前にいる女ゾンビをショットガンで倒して、通過する。⑳でバルブハンドルを入手。

F 警察署・物置小屋→美術室→待合室

使用弾薬	ショットガンの弾1発
入手アイテム	ショットガンの弾(7)、ダイヤのカギ、キングプラグ
使用アイテム	バルブハンドル、バージンハート×2
[illegible]	4角クランク、ビショッププラグ、バルブハンドル、キングプラグ

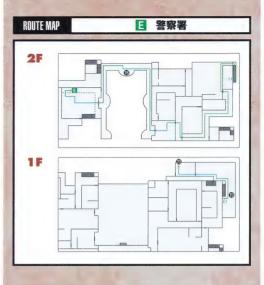
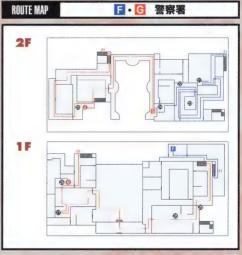
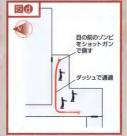
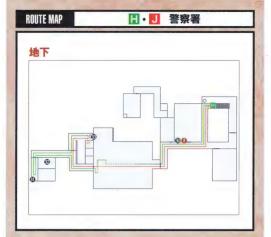
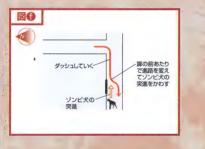
㉑でバルブハンドルを使い、ヘリを消火。㉒にいるゾンビは回避可能だが、ショットガンで倒したほうが安全だ。㉓の部屋では、ショットガンの弾を手に入れたあと、ふたつある女性の胸像の前でバージンハートを使って(このときショットガンに弾をセット)キングプラグとダイヤのカギを入手。㉔のアイテムボックスに、4角クランク、ビショッププラグ、バルブハンドル、キングプラグを入れる。

G 警察署・ホール2F→西側オフィス→1F東側廊下

使用弾薬	ショットガンの弾3~4発
入手アイテム	ハートのカギ
使用アイテム	ダイヤのカギ、ハートのカギ

㉕は図ⓓの方法で通過。㉖の部屋は、図ⓔの方法を使うか、ショットガンを1発撃ったあとダッシュしてワザとゾンビにつかまり、振りほどいてから扉を開ける。㉗ではゾンビ化したマービンを、身体を分断させないようショットガンの上段攻撃で倒し、そばにあるハートのカギを入手。㉘の部屋は、中央にいるゾンビをショットガンで倒して通過する。㉙の扉をハートのカギで開けて、地下へ。

ROUTE MAP H・J 警察署

ROUTE MAP I・J 下水処理場

H 警察署・B1東側通路→留置場→犬舎

入手アイテム マンホールオープナー、(ブルーハーブ)
使用アイテム マンホールオープナー

㉚にいるゾンビ犬は、図fの方法で回避。エイダとふたりで護送車を押したのち、㉛でマンホールオープナーを入手。安全にいくなら、㉜にあるブルーハーブも入手しておいたほうがいい。㉝にあるマンホールのそばで、ショットガンに弾をセットしたあと、マンホールオープナーを使ってフタを開き、ハシゴを下りる。

I 下水処理場・地下水路→浄水室→注水室

入手アイテム クラブのカギ

㉞の部屋に入ってすぐ出ると、操作キャラクターがエイダに変わる。㉟の部屋に入り、3つの箱を下の写真のように配置したら、パネルのスイッチを押して注水し、奥にあるクラブのカギを入手。

3つある箱のうち左右のふたつは、ここまで押しておけば、注水したとき自動的に奥へ移動する。

J 下水処理場・注水室→警察署・犬舎→B1東側通路

入手アイテム クラブのカギ
使用アイテム (ブルーハーブ)

㊱で操作キャラクターがレオンにもどったら、背後に落ちているクラブのカギを入手。このあと、階段を下りた直後の場所で大クモが毒液を飛ばしてきた場合、回避できない可能性がある。なお、ブルーハーブを所持している場合は、Poison状態になる、ならないにかかわらず、ここを通過した時点で使っておくこと。

K 警察署・1F東側廊下→宿直室→1Fロビー

使用弾薬	ショットガンの弾2〜3発
入手アイテム	マグナム(8)、ショットガンの弾(7)
使用アイテム	クラブのカギ

クラブのカギで扉を開けて㊲の部屋に入り、マグナムとショットガンの弾を入手する。㊳の部屋は迂回して通過。㊴にいるゾンビの群れは、ある程度接近してショットガンを1発撃ったあと、さらに前進して1〜2発撃ち、突破する。

L 警察署・コの字廊下→取調室→プレスルーム

使用弾薬	ショットガンの弾2発
入手アイテム	ルークプラグ、金の歯車
使用アイテム	ダイヤのカギ、クラブのカギ、ライター、グリーンハーブ

㊵のゾンビと㊶の女ゾンビは、接近してショットガンの上段攻撃で倒す。ダイヤのカギで扉を開けて㊷の部屋に入り、ルークプラグを入手。つぎに、クラブのカギで扉を開けて㊸の部屋に入り、ショットガンに弾をセットし、マグナムを装備したあと(グリーンハーブを所持している場合はここで使う)、ライターを使って火種をつけ、中央→右→左の順でコックをひねって金の歯車を入手する。

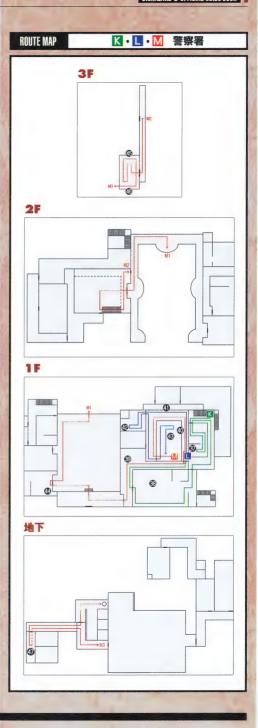
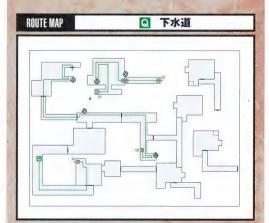
M 警察署・プレスルーム→時計台→犬舎

入手アイテム	ナイトプラグ、署長あてのメールの写し(ファイル)
使用アイテム	4角クランク、金の歯車
[illegible]	クラブのカギ、ショットガンの弾
取り出すアイテム	4角クランク、ビショッププラグ、キングプラグ、バルブハンドル

㊹のアイテムボックスにクラブのカギとショットガンの弾を入れ、4角クランク、ビショッププラグ、キングプラグ、バルブハンドルを取り出す。㊺で4角クランク、㊻で金の歯車を使い、ナイトプラグを入手したら、ダストシュートに入る。㊼で署長あてのメールの写しを入手。

ROUTE MAP N 下水処理場

ROUTE MAP O・P 下水道

ROUTE MAP Q 下水道

N 下水処理場・地下水路→浄水室→下水道北口

使用弾薬	マグナムの弾6〜7発
使用アイテム	ビショッププラグ、ルークプラグ、キングプラグ、ナイトプラグ

㊽にいるG成体は、マグナムを6〜7発撃ちこんで倒す。なお、攻撃中は方向キーをすばやく左右に入力して、弾を撃ちつつG幼体を振りはらうこと。G成体を倒したら、㊾ですべてのプラグを使って扉のロックを解除し、先へ進む。

O 下水道・第2水路→コントロール室→ゴミ集積場

㊿で操作キャラクターがエイダに変わったら、(51)へ行く。ここで操作キャラクターがレオンにもどる。

P 下水道・管理室連絡通路→処理プール→ゴミ運搬路

使用弾薬	ショットガンの弾1発
使用アイテム	バルブハンドル

(52)と(53)でバルブハンドルを使うさいに、ショットガンを装備。(54)で発生するアリゲーターとの戦闘は、通路にある高圧ボンベをはずしてアリゲーターにくわえさせ、ショットガンを撃ちこむのみ。

Q 下水道・ゴミ運搬路→排気口→ロープウェイ車内

使用弾薬	ショットガンの弾4発
入手アイテム	オオワシのメダル、オオカミのメダル、ショットガンの弾(7)
使用アイテム	バルブハンドル、オオワシのメダル、オオカミのメダル

(55)でオオワシのメダルを入手して、(56)でバルブハンドルを使用。(57)でオオカミのメダルとショットガンの弾を入手し、(58)でオオワシのメダルとオオカミのメダルを使う。(59)にあるパネルのスイッチを入れ、ロープウェイ車内へ。Gの腕との戦闘は、すばやくショットガンを4発撃ちこむこと。

R 工場・ロープウェイ乗り場（東）→パネル室→ターンテーブル

使用弾薬	ショットガンの弾2発、マグナムの弾9発
入手アイテム	武器ボックスのカギ、救急スプレー、マグナムの弾(8)、DOWNキー
使用アイテム	DOWNキー、救急スプレー
[illegible]	バルブハンドル
取り出すアイテム	ショットガンの弾

⑥⓪で武器ボックスのカギを入手後、ショットガンに弾をセット。⑥①と⑥②のゾンビはショットガンで倒す。⑥③の部屋では、アイテムボックスにバルブハンドルを入れたあとショットガンの弾を取り出し、棚から救急スプレーを入手。⑥④でマグナムの弾とDOWNキーを入手したら、⑥⑤のパネルのそばでショットガンに弾をセットし、マグナムを装備したのち、DOWNキーを使う。G・第2形態との戦闘は図ⓖを参照。戦闘後、救急スプレーを使う。

S 研究所・警備室→低温実験室→Cエリア通路

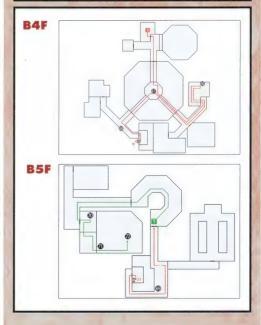
入手アイテム	ヒューズケース、メインヒューズ
使用アイテム	ヒューズケース、メインヒューズ

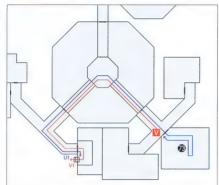
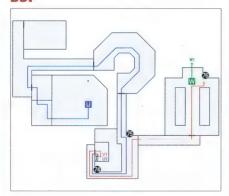
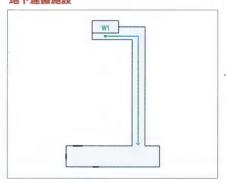
⑥⑥で入手したヒューズケースを、そばにある機械のところで使って、メインヒューズを作成、それを⑥⑦で使う（その前にショットガンを装備）。⑥⑧のイビーは、シャッターを開けてすぐに通路の左端をダッシュして通過。⑥⑨にいるリッカー改の群れは、右の壁沿いをダッシュしていけば最小限のダメージで突破できる。

T 研究所・モニター室→P-4レベル実験室

使用弾薬	ショットガンの弾0～2発
入手アイテム	マグナムパーツ、ラボカードキー
使用アイテム	武器ボックスのカギ

⑦⓪にあるロッカーを武器ボックスのカギで開けて、マグナムパーツを入手。⑦①と⑦②にいるゾンビは回避するかショットガンの上段攻撃で倒し、⑦②のそばにあるラボカードキーを手に入れる。

ROUTE MAP S・T 研究所

ROUTE MAP U・V・W 研究所

B4F

B5F

地下運搬施設

U 研究所・P-4レベル実験室→ダクト→活性処理実験室

使用弾薬	ショットガンの弾2～3発
入手アイテム	MOディスク、マグナムの弾(8)、救急スプレー
使用アイテム	ラボカードキー、マグナムパーツ

73の部屋では電源の前にいるゾンビをショットガンの上段攻撃で倒し、電源を入れる。その後、部屋の奥にいるゾンビ3体をショットガン1～2発で倒し、MOディスクを入手。扉の近くにあるマグナムの弾と救急スプレーを入手したら、マグナムとマグナムパーツを組み合わせたあと、それを装備して部屋を出る。

V 研究所・イーストエリア通路→ダクト→カーゴルーム

使用弾薬	マグナムの弾2発
入手アイテム	G－ウィルス
使用アイテム	MOディスク

会話イベントの最中にG－ウィルスを入手。74の周囲にいる2体のゾンビ改はそれぞれカスタムマグナムで倒し、その先にいるゾンビ改は回避。75でMOディスクを使い、76にあるリフトのスイッチを押す。

W 研究所・カーゴルーム→プラットホーム

使用弾薬	マグナムの弾11発
使用アイテム	(救急スプレー)

G・第4形態が出現したら、右後方へダッシュしたのちカスタムマグナムを4発撃ちこむ。直後にGが変形するので、1発撃ちこんだあとカスタムマグナムに弾をセット。以降は、CHAPTER 2の対処法(→P.56)どおりに戦えばいいが、できればトドメはリフトの近くでさすこと。

Gを倒した時点で、救急スプレーを所持していて、かつHPがFineではない場合は、救急スプレーを使用。そのあとはリフトに乗り、プラットホームを目指す。

本書スタッフによる最短クリア時間

01:25:48

本攻略では、グレネードランチャーの3種類の弾を効率よく使用し、所持アイテムの個数を減らしている点に注目。ただし、プレイの難易度を下げるために、火炎弾で攻撃する回数は多めにしてある。

A 市街地・商店街西→警察署・ホール1F→S.T.A.R.S.オフィス

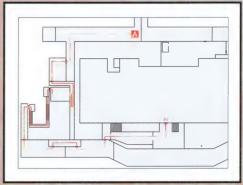
使用弾薬	ハンドガンの弾2〜8発
入手アイテム	ブルーカードキー、バージンハート、グレネードランチャー(グレネード弾(6))、クリスの日記 (ファイル)、ユニコーンのメダル
使用アイテム	ブルーカードキー
[illegible]	ハンドガン、コンバットナイフ

途中で作戦会議室(1Fの西側にある、暖炉が設置された部屋)に入らないことをのぞけば、スタート地点から❶の部屋までの行動は、レオン表の最短ルート攻略(→P.200)と同じだ。❶の部屋では、グレネードランチャー、クリスの日記、ユニコーンのメダルを入手する。

B 警察署・S.T.A.R.S.オフィス→暗室前廊下→ホール1F

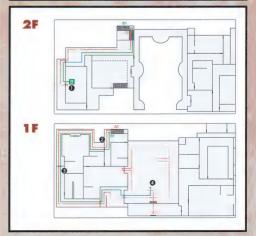
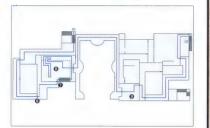
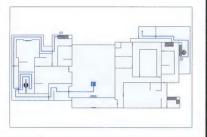
入手アイテム	グリーンハーブ、スペードのカギ
使用アイテム	ユニコーンのメダル

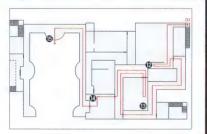
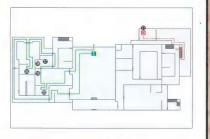
❷を通過する方法は、レオン表の最短ルート攻略(→P.201)と同じなので、そちらを参照してほしい。❸でグリーンハーブを入手。❹にある乙女像の前では、時間短縮のため(→P.196)グレネードランチャーを装備してからユニコーンのメダルを使い、スペードのカギを入手する。

ROUTE MAP A 市街地

ROUTE MAP A・B 警察署

ROUTE MAP C 警察署

2F

1F

ROUTE MAP D・E 警察署

2F

1F

C 警察署・ホール1F →2Fロビー→物置小屋

使用弾薬	グレネードランチャー(グレネード弾)1発
入手アイテム	4角クランク、火炎弾(6)、サーペントストーン、ライター
使用アイテム	スペードのカギ、キーピック

スペードのカギで扉を開けて、❺の部屋で4角クランクを入手。❻の扉をスペードのカギで開け、❼にある机をキーピックで開けて火炎弾を入手する。❽の部屋では本棚を動かしてサーペントストーンを、❾ではライターを入手。❿は、女ゾンビをグレネード弾で倒して通過する。

D 警察署・物置小屋→美術室 →ホール2F

入手アイテム	バルブハンドル、ダイヤのカギ
使用アイテム	バルブハンドル、(グリーンハーブ)
保管アイテム	4角クランク、火炎弾(6)、サーペントストーン、バルブハンドル

⓫で入手したバルブハンドルを⓬で使い(グリーンハーブを所持している場合は、所持アイテム数を減らすためにここで使う)、⓭でダイヤのカギを入手。⓮のアイテムボックスに4角クランク、火炎弾、サーペントストーン、バルブハンドルを入れる。⓯でハシゴを下ろして1Fへ。

E 警察署・ホール1F →作戦会議室→ホール1F

使用弾薬	グレネードランチャー(グレネード弾)1発
入手アイテム	バージンハート、プラスチック爆弾、グリーンハーブ、信管
使用アイテム	ライター、ダイヤのカギ、キーピック

⓰でライターを使い、バージンハートを入手。⓱の部屋では、グレネード弾を1発撃ったあと前方へダッシュ。ワザとゾンビにつかまれて振りほどき(回避も可)、⓲をキーピックで開けてプラスチック爆弾を入手する。⓳のグリーンハーブを取り、⓴でゾンビ化したマービンにワザとつかまれて振りほどき、信管を入手。

F 警察署・ホール2F→美術室→署長室倉庫

入手アイテム	青い石
使用アイテム	プラスチック爆弾、信管、バージンハート×2

㉑でふたつある女性の胸像にバージンハートをセットして、青い石を入手。㉒では、プラスチック爆弾と信管を組み合わせたのち、プラスチック爆弾を使って扉を爆破し、㉓にある死体を調べて会話イベントへ。その後、㉔にある電源を入れて奥へ進み、シェリーを発見する。

G 警察署・署長室倉庫→非常階段→下水処理場・注水室

入手アイテム	ハートのカギ、レッドハーブ、クラブのカギ
使用アイテム	ハートのカギ

㉕でハートのカギを入手後、㉖の扉をハートのカギで開けて地下へ。㉗ではレッドハーブを入手し、グリーンハーブと調合（HPがFineでなくなったら使い、HPを全回復させる）。㉘の部屋は、入ってすぐに出る。操作キャラクターがシェリーに変わったら㉙の部屋へ行き、箱を動かしたあとに注水してクラブのカギを入手。

H 下水処理場・注水室→警察署・1F東側廊下→コの字廊下

使用弾薬	グレネードランチャー（グレネード弾）4発
入手アイテム	クラブのカギ、イーグルストーン
使用アイテム	ダイヤのカギ

㉚で操作キャラクターがクレアにもどったら、足元にあるクラブのカギを入手する。㉛の部屋は大きく迂回して通過。㉜にいるゾンビの群れは、ダッシュで近づいてグレネード弾を2発撃ちこみ、突破する。㉝にいるゾンビと、㉞にいる女ゾンビは、近距離からグレネード弾を撃ちこんで倒す。ダイヤのカギで扉を開けて㉟にあるイーグルストーンを入手し、リッカーをかわしつつ部屋を脱出。

ROUTE MAP F・G・H 警察署

2F

1F

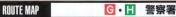
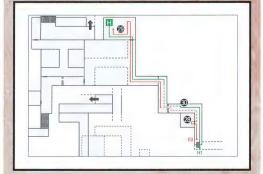
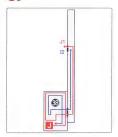
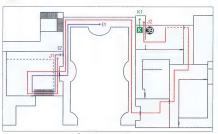
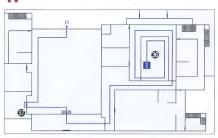
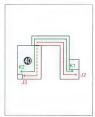
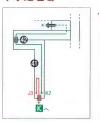
地下

ROUTE MAP I・J・K 警察署～下水処理場

3F

2F

1F

地下

下水処理場

I 警察署・プレスルーム→受付→時計台

入手アイテム	金の歯車、青い石
使用アイテム	クラブのカギ、ライター、4角クランク、金の歯車
[illegible]	クラブのカギ、ライター
取り出すアイテム	4角クランク、火炎弾(6)、サーペントストーン、バルブハンドル

㊱の部屋では、リッカーの攻撃を回避しつつ、ライターで火種をつけてコックを中央→右→左の順でひねり、金の歯車を入手。その後、すみやかに部屋を脱出。

㊲のアイテムボックスにクラブのカギとライターを入れ、4角クランク、火炎弾、サーペントストーン、バルブハンドルを取り出す(回復アイテムを所持している場合は、アイテムボックスを開ける前に使っておく)。㊳の部屋へ行き、4角クランクと金の歯車を使って青い石を入手。

J 警察署・時計台→署長室→下水処理場・鉄橋

使用弾薬	グレネードランチャー(硫酸弾)6発
入手アイテム	硫酸弾(6)
使用アイテム	青い石×2、イーグルストーン、サーペントストーン

㊴にある絵を調べたらイーグルストーン、サーペントストーン、青い石を組み合わせたものをはめこむ。㊵の部屋でイベント後に硫酸弾を入手してグレネードランチャーにセットする。㊶のG成体は硫酸弾を使いきるため6発撃ちこんで倒す。G幼体につかまれたら、硫酸弾を撃ちつつ方向キーの入力で振りほどく。

K 警察署・署長室→下水処理場・下水道南口

G成体を倒したら、シェリーのいる場所までもどったのち、㊷にあるハシゴを降ろして下水道へ向かう。なお、移動中はシェリーとの距離が離れすぎないように、歩行速度を調整すること。

L 下水道・第1水路下→第1地下倉庫→ゴミ量調整室

入手アイテム　オオカミのメダル

操作キャラクターがシェリーに変更されたら、㊸へ行き、オオカミのメダルを入手。途中に出てくるラージ・ローチの群れは、左右に蛇行しながらダッシュしてかわす。このあと、操作キャラクターがクレアにもどる。

M 下水道・第1水路→処理プール→ゴミ運搬路

使用弾薬	グレネードランチャー(火炎弾)1発
入手アイテム	グリーンハーブ×2、火炎弾(6)
使用アイテム	バルブハンドル

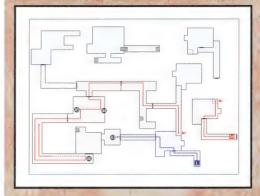
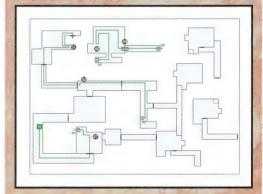
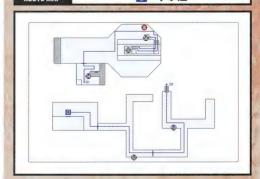
㊹と㊺でバルブハンドルを使うさいに、グレネードランチャーへ火炎弾をセット。㊺のそばにあるグリーンハーブふたつと火炎弾を入手したら、㊻へ。アリゲーターとの戦闘は、高圧ボンベを口にくわえさせて、火炎弾を1発撃ちこむのみ。

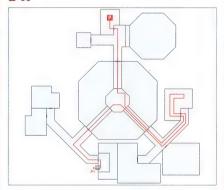
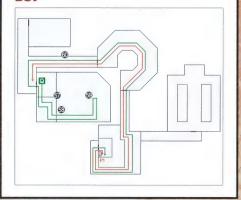
通路の途中にあるボンベをはずし、それをアリゲーターがくわえたところに火炎弾を撃ちこめ。

N 下水道・ゴミ運搬路→コントロール室→ロープウェイ乗り場(西)

入手アイテム	オオカミのメダル、オオワシのメダル
使用アイテム	オオカミのメダル、オオワシのメダル

㊼にいるシェリーを起こし、シェリーのそばにあるオオカミのメダルと、㊽にあるオオワシのメダルを入手。㊾でバルブハンドルを使い、排気口を通過する。㊿で、グリーンハーブふたつを組み合わせたあと、オオカミのメダルとオオワシのメダルを使用。(51)にあるコントロールパネルの電源スイッチを入れて、ロープウェイに乗りこむ。

ROUTE MAP　L・M　下水道

ROUTE MAP　N　下水道

ROUTE MAP　O　下水道

ROUTE MAP P・Q 研究所

B4F

B5F

O 工場・ロープウェイ乗り場(東)→パネル室→ターンテーブル

使用弾薬	グレネードランチャー(火炎弾)8～9発
入手アイテム	火炎弾(6)×2、グレネード弾、救急スプレー、DOWNキー
使用アイテム	DOWNキー、(調合したハーブ)

52と53にいるゾンビは火炎弾で倒して通過し、ほかのゾンビは回避する。54の部屋でグレネード弾、火炎弾、救急スプレーを手に入れたあと、55でDOWNキーと火炎弾を入手。つづいて、56にあるパネルの前で、グレネードランチャーに火炎弾をセットしてからDOWNキーを使用し、作動スイッチを押す。

G・第2形態とは、図aの方法を使用して戦う。Gを倒した時点でHPがFineでなくなっていたら、下水道で調合しておいたハーブ(グリーンハーブ×2)を使い、回復させておく。

P 研究所・警備室→低温実験室→Bエリア通路

入手アイテム	ヒューズケース、メインヒューズ
使用アイテム	ヒューズケース、メインヒューズ

研究所に到着してから57の部屋へ行くまでの手順は、レオン表の最短ルート攻略とまったく同じなので、くわしくはそちらを参照してほしい(→P.206)。

Q 研究所・P-4レベル実験室→ダクト

使用弾薬	グレネードランチャー(火炎弾)0～2発
入手アイテム	ラボカードキー、GワクチンDEVIL生成方法(ファイル)

58にいるゾンビは、火炎弾を撃ちこんで倒す(回避も可)。59にあるラボカードキーのそばにいるゾンビも、近距離から火炎弾を撃ちこんで倒したほうが安全だ。この部屋を出たところで発生する会話イベント中に、60でGワクチンDEVIL生成方法のファイルを入手し、B4Fへ。

R 研究所・ダクト→活性処理実験室

使用弾薬	グレネードランチャー(火炎弾)4発
入手アイテム	ワクチンカートリッジ、グレネード弾(6)、MOディスク、ワクチンベース
使用アイテム	ワクチンカートリッジ

61にあるワクチンカートリッジとグレネード弾を入手。62にいるゾンビを火炎弾で倒したら、その背後にある電源をONにして、63でワクチンカートリッジを使う。つづいて、奥にいるゾンビ4体を火炎弾3発で倒し、64のMOディスクを入手。65にあるパネルのスイッチを押して、63でワクチンベースを手に入れる。

S 研究所・イーストエリア通路→P-4レベル実験室→カーゴルーム前通路

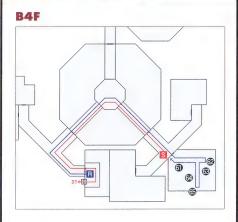
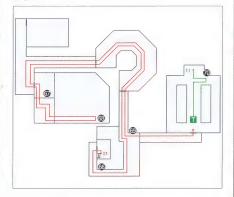
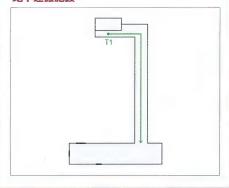
使用弾薬	グレネードランチャー(火炎弾)2発
入手アイテム	(救急スプレー)、ワクチン
使用アイテム	ワクチンベース

66の周囲にいるゾンビ改2体は火炎弾で倒し、その先にいるゾンビ改3体は回避していく。この時点でHPを回復できるアイテムがひとつしかない場合、67の救急スプレーを手に入れる。68にあるワクチン製造機の前でワクチンベースを使い、ワクチンを入手。69にあるパネルの前では、MOディスクを使う。

T 研究所・カーゴルーム→プラットホーム

使用弾薬	グレネードランチャー(グレネード弾)12発、(火炎弾)3発
使用アイテム	救急スプレー

70にあるスイッチを押すと、G・第4形態との戦闘に突入。まずは、その場で火炎弾を3発、つづいてグレネード弾をセットして3～4発撃ちこむ。ここでGが変形するので、グレネード弾を1発撃ちこんだのち救急スプレーを使用。以降は、CHAPTER 2の対処法(→P.56)どおりに戦えばいい。リフトに乗ったあとは、ホームまでダッシュするのみだ。

ROUTE MAP R・S・T 警察署

本書スタッフによる最短クリア時間

01:22:52

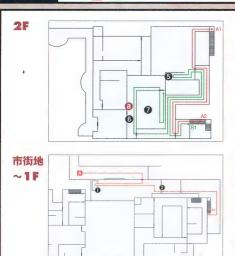
レオン裏の攻略は、理想的なエンディングデータ(→P.198)を使ってはじめたときと、クレア表の最短ルート攻略(→P.208)のエンディングデータを使ってはじめたときの両方に対応させてある。

ROUTE MAP A・B 市街地～警察署

図a

扉までダッシュしていく(最初は方向キーを↗へ入れておくのがコツ)

図b

扉までダッシュしていく

A 市街地・商店街東→警察署・物置小屋→東側オフィス

入手アイテム 小屋のカギ、グリーンハーブ×2、バルブハンドル

使用アイテム 小屋のカギ

❶で入手した小屋のカギで❷の扉を開けて進み、❸にあるグリーンハーブをふたつ手に入れる(⓳へたどり着くまでにひとつは使っておくこと)。❹ではバルブハンドルを入手。

B 警察署・東側オフィス→屋上→美術室

入手アイテム (ショットガンの弾(7))、ブルーカードキー

使用アイテム バルブハンドル

❺でバルブハンドルを使用。タイラントは、接近して攻撃を1発受けたあとダッシュで横を通過する。タイラントの攻撃を後退で回避し、すかさずダッシュして横を通過するという方法ならダメージを受けずにすむが、成功率はとても低い。

❻にいるリッカー2体は、行きは図ⓐ、帰りは図ⓑのルートで回避していくのが比較的安全。クレア表の最短ルート攻略のエンディングデータを使ってこのシナリオをはじめた場合は、❼の部屋にあるショットガンの弾を入手しておくこと。❼の部屋では、奥にあるブルーカードキーを取り、上から降ってくるリッカーをダッシュでかわして扉へ向かう。

C 警察署・美術室前廊下→待合室→ホール1F

入手アイテム	ショットガン(5)
使用アイテム	ブルーカードキー
保管アイテム	ハンドガン、コンバットナイフ、バルブハンドル

❽のアイテムボックスにハンドガン、ナイフ、バルブハンドルを入れ、❾のハシゴを下りて1Fへ。❿にあるショットガンを装備、⓫のコンピュータにブルーカードキーを差しこんで扉のロックを解除。

D 警察署・ホール1F→図書室→S.T.A.R.S.オフィス

使用弾薬	ショットガンの弾2発
入手アイテム	ダイヤのカギ、ショットガンの弾(7)、マグナム(8)

⓬でダイヤのカギとショットガンの弾を入手。⓭のゾンビの群れは、まず先頭のゾンビを、身体を分断しないようショットガンの上段攻撃で倒す。つづいて前進し、ワザとはいずりゾンビにつかまって頭をつぶしたら、前方にいるゾンビをショットガンの上段攻撃1発で倒して通過(これら一連の動作はすばやく行なう)。⓮にあるマグナムを入手する。

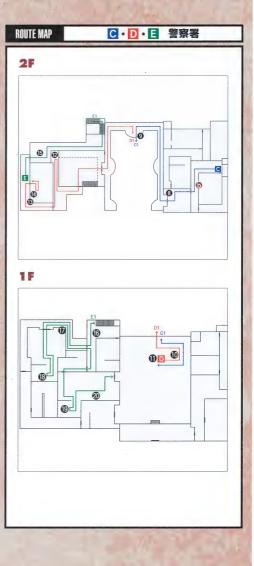
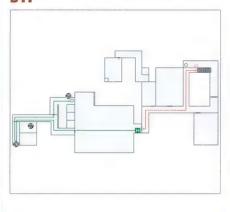
D 警察署・2F西側廊下→作戦会議室→西側オフィス

使用弾薬	ショットガンの弾3〜4発
入手アイテム	バージンハート×2、ハートのカギ
使用アイテム	ライター、ダイヤのカギ

⓯で石像を動かしてバージンハートを入手。⓰では、ショットガンの上段攻撃1〜2発で目前のゾンビを倒して突破する。⓱のゾンビもショットガンの上段攻撃で倒すのだが、後方のゾンビをサーチしてしまった場合は、撃つ前に方向キーで向きを変えること。⓲では、時間短縮のため(→P.196)ショットガンに弾をセットしてからライターを使い、2個目のバージンハートを入手。⓳でハートのカギを手に入れたあと、⓴にいるゾンビをショットガンの上段攻撃で倒して通過する。

ROUTE MAP F・G・H 警察署

1F

B1F

F 警察署・ホール1F→受付→東側オフィス

使用弾薬	(ショットガンの弾1発)
保管アイテム	ビショッププラグ、マグナム

㉑のアイテムボックスにビショッププラグ、マグナムを入れる。㉒は図Cの方法で通過。㉓の部屋では、クレア表の最短ルート攻略のエンディングデータを使ってこのシナリオをはじめた場合、ゾンビが4体いる。部屋の中央をダッシュで通り抜け、㉔の扉付近にいるゾンビをショットガンで倒したあと、ショットガンに弾をセットすること。

G 警察署・東側オフィス→1F東側廊下→B1東側通路

使用弾薬	(ショットガンの弾1発)
使用アイテム	ハートのカギ

㉔の扉をハートのカギで開ける。クレア表の最短ルート攻略のエンディングデータを使ってこのシナリオをはじめていた場合、㉕にはゾンビが5体いる。窓ぎわにいるゾンビだけはショットガンの上段攻撃で倒し、扉や階段のそばにいるゾンビは回避していくこと。

地下の通路にも、上記のエンディングデータでこのシナリオをはじめていると、ゾンビが5体いる。ただし、こちらは左右に回避しつつ突破することが可能だ。

H 警察署・地下駐車場→留置場→犬舎

入手アイテム	マンホールオープナー、(ブルーハーブ)
使用アイテム	マンホールオープナー、(グリーンハーブ)

㉖でマンホールオープナーを入手。運が悪いと、のちに大クモの攻撃を受けて毒状態になる可能性があるので、安全にいくなら、㉗のブルーハーブも入手しておく。所持アイテムがいっぱいで入手できない場合は、先にグリーンハーブを使ってアイテム欄に空きを作ること。㉘では、ショットガンに弾をセットしたあと、マンホールオープナーを使う。

I 下水処理場・地下水路→浄水室→注水室

入手アイテム　クラブのカギ

㉙の部屋へ入ってすぐに出ると、エイダにキャラクターチェンジ。㉚にいるゾンビの群れは、行きは図ⓓ、帰りは図ⓔのルートを通るといい。㉛の部屋で箱をならべて注水し、クラブのカギを入手。

J 下水処理場・注水室→警察署・犬舎→1Fロビー

使用弾薬　ショットガンの弾2～4発
使用アイテム　（ブルーハーブ）
入手アイテム　クラブのカギ

㉜でレオンへのキャラクターチェンジが行なわれたら、エイダが投げたクラブのカギを入手して警察署へ。㉝では大クモの攻撃を受けて毒状態になる可能性がある。たとえそうならなかった場合でも、ブルーハーブはここで使っておくこと。

クレア表の最短ルート攻略のエンディングデータを使ってこのシナリオをはじめた場合、㉞に5体のゾンビが出現するので、ショットガンの上段攻撃2発で倒して通過。㉟では、ショットガンの上段攻撃2発で左右のゾンビを倒して突破する。

㉟では1発撃ったところで攻撃体勢を解き、再度R1ボタンを押して敵をサーチしなおすといい。

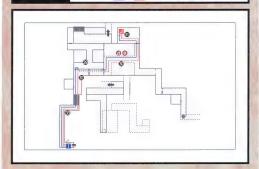
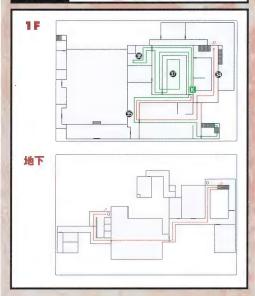
K 警察署・コの字廊下→プレスルーム→非常階段

入手アイテム　ルークプラグ、金の歯車
使用アイテム　ダイヤのカギ、クラブのカギ、ライター

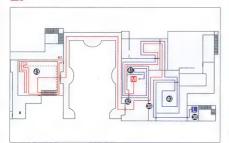
ダイヤのカギで扉を開けて㊱の部屋に入り、ルークプラグを手に入れる。㊲の部屋では火種をつけて中央→右→左の順にコックをひねり、金の歯車を入手。タイラントはP.49の方法で回避する。

ROUTE MAP　I・J　下水処理場

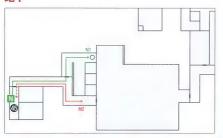
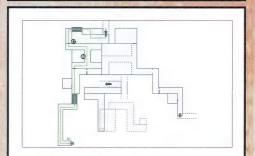
図ⓓ

図ⓔ

ROUTE MAP　J・K　下水処理場

ROUTE MAP L・M・N 警察署

3F

2F

地下

ROUTE MAP N 下水処理場

L 警察署・非常階段→美術室→署長室倉庫

入手アイテム	(グリーンハーブ)、キングプラグ、4角クランク
使用アイテム	バージンハート×2

㊳にきた時点でHPを回復できるアイテムをひとつも所持していない場合は、そばにあるグリーンハーブを入手する。㊴にいるリッカー2体の回避方法は、以前にきたときと同じ(→P.215)。㊵の部屋では、ショットガンに弾をセットしたあと、バージンハートを2個使ってキングプラグを入手するのだが、そのさいにリッカーの攻撃を受ける可能性が高い。ある程度のダメージは覚悟すること。㊶へ行き、箱を開けて4角クランクを入手。

M 警察署・署長室倉庫→時計台→留置場

入手アイテム	ビショッププラグ、ナイトプラグ、署長あてのメールの写し(ファイル)
使用アイテム	4角クランク、金の歯車
[illegible]	クラブのカギ、(ショットガンの弾)
取り出すアイテム	バルブハンドル、マグナム

タイラントは回避。㊷のアイテムボックスにクラブのカギ(あるならショットガンの弾)を入れ、バルブハンドルとマグナムを取り出す。㊸の部屋で本棚を動かしビショッププラグを入手。㊹の部屋ではマグナムを装備後、4角クランクと金の歯車を使ってナイトプラグを入手しダストシュートへ。㊺で署長あてのメールの写しを入手。

N 警察署・留置場→下水処理場・浄水室→下水道北口

使用弾薬	マグナムの弾6発
使用アイテム	ビショッププラグ、ルークプラグ、キングプラグ、ナイトプラグ

㊻にいるG・第1形態は、マグナムを6発撃ちこみ、Gが横を向いたらその背後を通過する。㊼にあるパネルの前で、すべてのプラグを使い、扉のロックを解除。

O 下水道・第2水路→排気口→ゴミ集積場

入手アイテム　救急スプレー

㊽で救急スプレーを入手。㊾→㊿と進んでいくと、レオン→エイダ→レオンとキャラクターチェンジが行なわれる。

P 下水道・管理室連絡通路→ゴミ集積場→ロープウェイ車内

使用弾薬	マグナムの弾2発、ショットガンの弾2発
入手アイテム	オオワシのメダル、オオカミのメダル
使用アイテム	バルブハンドル、オオワシのメダル、オオカミのメダル

51と52でバルブハンドルを使い、53でエイダと合流。54にあるオオワシのメダルを入手し、55ではバルブハンドルを使う。56にあるオオカミのメダルを入手後、57でメダルをふたつとも使用。58のスイッチを押してロープウェイを呼ぶ。Gの腕との戦闘は、まずマグナムを2発、つぎにショットガンを2発撃ちこめばいい。

Q 工場・ロープウェイ車内→モニター室→操車場

使用弾薬	ショットガンの弾2～3発
入手アイテム	武器ボックスのカギ、UPキー

59にある武器ボックスのカギを入手。60のゾンビと61付近にいる3体のゾンビはショットガンの上段攻撃で倒し、あとは回避していく。62でUPキーを入手。タイラントは回避する。

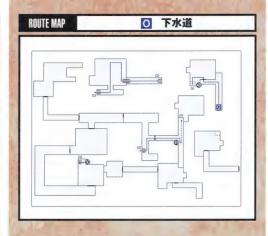
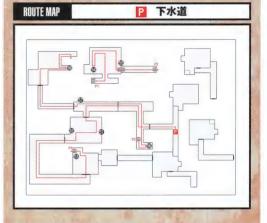
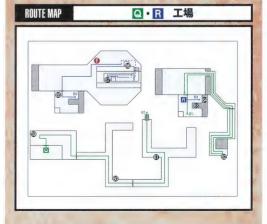
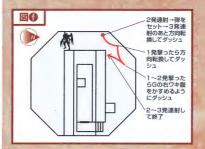
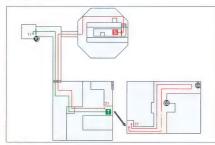
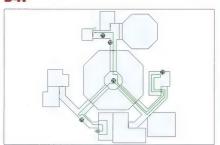
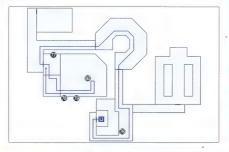
R 工場・パネル室→電気機関車

入手アイテム	ショットガンの弾(7)、マグナムの弾(8)×2、救急スプレー
使用アイテム	UPキー

63にあるショットガンの弾とマグナムの弾を入手。64では、ショットガンとマグナムに弾をセットし、マグナムを装備してからUPキーを使う。65にある救急スプレーを入手後、66へ行きスイッチを押す。67では、マグナムの弾を入手。

ROUTE MAP　O 下水道

ROUTE MAP　P 下水道

ROUTE MAP　Q・R 工場

ROUTE MAP S・T・U 研究所

S 工場・電気機関車→研究所・B1通路→熔鉄プール室

使用弾薬	マグナムの弾10発
使用アイテム	(救急スプレー)

G・第3形態との戦闘は、図fのとおりに行動し(うまくいけばダメージを受けずにすむ)、戦闘終了後にショットガンを装備。この時点でHPがFineでなくなっている場合は、救急スプレーを使うこと。

ターンテーブルが止まったら、通気口を通って研究所内へ。68にいるリッカー2体は、ダッシュしつつ大きく迂回するように避けていくのが比較的安全だ。69では、エレベーターの電源を入れる。

T 研究所・ポンプ室→低温実験室→ダクト

使用弾薬	ショットガンの弾2発
入手アイテム	ヒューズケース、メインヒューズ
使用アイテム	ヒューズケース、メインヒューズ

70のスイッチを押してB4Fへ。エレベーターを出た先にいるゾンビ改の群れは、71と72にいるゾンビ改をショットガンの上段攻撃で倒して突破する。

73にあるヒューズケースを、近くの作業ボックスにセットしてメインヒューズを入手、それを74で使う(このときショットガンに弾をセット)。75では、シャッターを開けたあと、すぐに通路の左端をダッシュしてイビーを回避。

U 研究所・ダクト→Cエリア通路→P-4レベル実験室

使用弾薬	ショットガンの弾2発
入手アイテム	マグナムパーツ、動力室のカギ
使用アイテム	武器ボックスのカギ

76にいるリッカー改の群れを短時間で突破したいなら、通路の右端をダッシュしていくといい(→P.195)。77のロッカーを武器ボックスのカギで開けて、マグナムパーツを入手。78と79にいるゾンビ改だけをショットガンの上段攻撃で倒し、80にある動力室のカギを手に入れる。

V 研究所・Bエリア通路→メインエレベーター→動力室

入手アイテム	マスターキー
使用アイテム	動力室のカギ

㉛のスイッチを押してB1Fへ。タイラントは回避。リフトを利用して㉜の箱を㉝まで押していき、それを足場に上へのぼり、㉞の扉を動力室のカギで開ける。㉟でマスターキーを入手。

W 研究所・ポンプ室→貨物列車(後部)→駅変電施設

入手アイテム	ホームのカギ、ジョイント・Sプラグ、ジョイント・Nプラグ
使用アイテム	マスターキー、ホームのカギ、ジョイント・Sプラグ、ジョイント・Nプラグ

㊱の扉をマスターキーで開けてシェリーを運び出し、㊲のパネルにマスターキーを差しこんで地下運搬施設へ。その後、㊳で入手したホームのカギで㊴の扉を開け、㊵にあるジョイント・Sプラグとジョイント・Nプラグを入手。㊶でマグナムに弾をセットして装備したら、ジョイント・Sプラグかジョイント・Nプラグを使う。

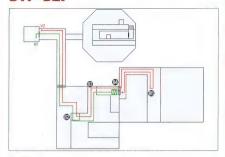
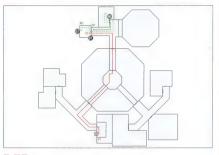
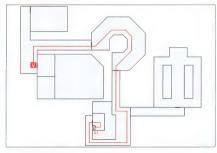
X 研究所・駅変電施設→プラットホーム→貨物列車(後部)

使用弾薬	マグナムの弾9～10発、ロケットランチャー2発
入手アイテム	ロケットランチャー(2)
使用アイテム	救急スプレー、マグナムパーツ

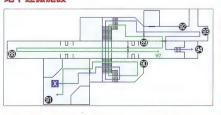
スーパータイラントは、『突撃ツメ』を回避(→P.51)したあとマグナムを3発撃ちこみ、ロケットランチャーでトドメ。HPがFineでなくなったら救急スプレーを使う。㊷に2体ならんでいるゾンビ改のうち、1体をロケットランチャーで倒して、ほかのゾンビ改は回避。㊸にあるスイッチを押し、㊹のレバーを動かす。

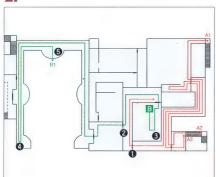
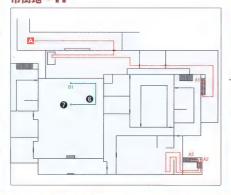
G・第5形態との戦闘は、マグナムとマグナムパーツを組み合わせて装備したあと、列車の扉のところまで後退し、カスタムマグナムを6～7発撃ちこむのみ。

ROUTE MAP V・W・X 研究所

B1F～B2F

B4F

B5F

地下運搬施設

本書スタッフによる最短クリア時間

01:20:18

高圧ボンベでアリゲーターを倒したレオン表のエンディングデータを使えば、この攻略が実行できる。警察署を脱出する直前に図書室へ入るので、ゾンビ侵入イベントによる影響を受けないのがポイントだ。

ROUTE MAP　A・B　市街地～警察署

A 市街地・商店街東→警察署・屋上→美術室前廊下

入手アイテム	小屋のカギ、グリーンハーブ、バルブハンドル
使用アイテム	小屋のカギ、バルブハンドル

スタート地点から❶の扉を開けるまでの行動は、レオン裏の最短ルート攻略と同じ(→P.215)。ただし、クレア裏の場合はヘリコプターを消火すると❷にいるリッカー2体も消えるので、レオン裏より安全に❷の地点を通過できる。よって、非常階段でグリーンハーブを入手する数はひとつで十分。なお、タイラントのかわしかたはレオン裏の場合と変わらない。

B 警察署・美術室→ホール1F

使用弾薬	ハンドガンの弾8～13発
入手アイテム	ブルーカードキー、ユニコーンのメダル、グレネードランチャー(グレネード弾(6))
使用アイテム	ブルーカードキー

❸にあるブルーカードキーを入手し、リッカーをダッシュで回避する。❹の前にいるゾンビ2体は両方ともハンドガンの連射でダウンさせて、❹にあるユニコーンのメダルを入手。ゾンビを回避しながら❺までもどり、ハシゴを下りる。❻にあるグレネードランチャーを入手したら、❼のコンピュータにブルーカードキーを差しこみ、扉のロックを解除する。

C 警察署・ホール1F→受付→資料室

入手アイテム	スペードのカギ、ライター
使用アイテム	ユニコーンのメダル、スペードのカギ
[illegible]	ハンドガン、コンバットナイフ、バルブハンドル

❽にある乙女像の前で、時間短縮のため(→P.196)グレネードランチャーを装備したあとユニコーンのメダルを使い、スペードのカギを入手。❾のアイテムボックスにハンドガン、コンバットナイフ、バルブハンドルを入れておく。スペードのカギで扉を開けて❿の部屋に入り、脚立を動かしてライターを入手。

D 警察署・1F西側廊下→作戦会議室→S.T.A.R.S.オフィス

使用弾薬	グレネード弾1発
入手アイテム	バージンハート×2、クリスの日記(ファイル)、ダイヤのカギ
使用アイテム	ライター

⓫の部屋に入り、奥にある暖炉の前でライターを使ってバージンハートを手に入れる。部屋を出たと同時に、⓬にいるゾンビをグレネード弾で倒す。⓭では石像を動かして、2個目のバージンハートを入手。⓮の部屋では、レオンからクリスの日記を手渡される。会話イベントが終わったあと、ダイヤのカギを入手。

E 警察署・S.T.A.R.S.オフィス→暗室前廊下→西側オフィス

使用弾薬	グレネード弾1～2発
入手アイテム	プラスチック爆弾、信管
使用アイテム	ダイヤのカギ、キーピック

⓮の部屋を出るときに突然送られてくるFAXと、廊下で見かけるシェリーは無視する。ダイヤのカギで扉を開けて⓯の部屋に入り、奥の引き出しをキーピックで開け、プラスチック爆弾を入手。⓰にゾンビがいる場合(→P.186)は、グレネード弾で倒す。⓱にある信管を入手し、⓲のゾンビをグレネード弾で倒して通過。

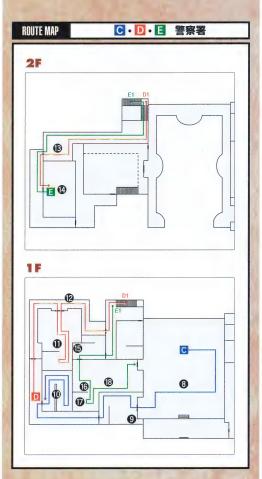
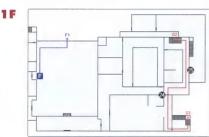
ROUTE MAP F・G・H 警察署

2F

1F

地下

ROUTE MAP H 下水処理場

F 警察署・ホール1F→美術室→署長室倉庫

入手アイテム 青い石

使用アイテム バージンハート×2、プラスチック爆弾、信管

⑲でバージンハート×2を使って青い石を入手する。この部屋内にいるリッカーからダメージを受けたくない場合は、リッカーの動きを見ながら、ダッシュを使わずに移動するといい。

⑳では、プラスチック爆弾と信管を組み合わせたあと、プラスチック爆弾を使用。㉑にある死体を調べて会話イベントを発生させてから、㉒のスイッチを押して部屋の奥へ進み、シェリーを発見する。

G 警察署・署長室廊下→1F東側廊下→外堀

入手アイテム ハートのカギ、(レッドハーブ)

使用アイテム ハートのカギ

㉓で入手したハートのカギで、㉔の扉を開ける。㉕にいるゾンビ犬は、どちらかの壁沿いをダッシュしていき、ゾンビ犬に接近したら反対側の壁まで移動すれば回避可能だ。

グリーンハーブを所持しており、なおかつアイテム欄に空きがあるならば、HP回復の効率を上げるために、㉖にあるレッドハーブを入手し、グリーンハーブと調合しておいてもいい。

H 下水処理場・右物置前通路→注水室→警察署・B1西側通路

入手アイテム クラブのカギ

㉗の部屋へ入ってすぐに出ると、会話イベントが発生してシェリーにキャラクターチェンジ。㉘の部屋にある箱を動かして注水し、クラブのカギを手に入れる。㉙でクレアにキャラクターチェンジが行なわれたら、シェリーが投げたクラブのカギを入手後、地下駐車場の先へ向かう。㉚と㉛に2匹ずついるゾンビ犬は、接触しない程度に迂回すれば回避できる。

I 警察署・犬舎→B1東側通路→コの字廊下

使用弾薬	グレネードランチャー(グレネード弾)3〜4発
入手アイテム	4角クランク

㉜の部屋ではゾンビ犬2体をグレネード弾2発で倒し、4角クランクを入手する。ただし、⑯でグレネード弾を1発撃っている場合(→P.224)は、グレネード弾の使用を1発におさえること。

㉝の部屋は、外周ぞいにダッシュして通過する。㉞では、まずグレネード弾を1発撃ったのち、R1ボタンを押しなおしてから再度グレネード弾を1発撃つ。あとは、残っているゾンビに接触しないよう注意しつつ、ダッシュで突破する。

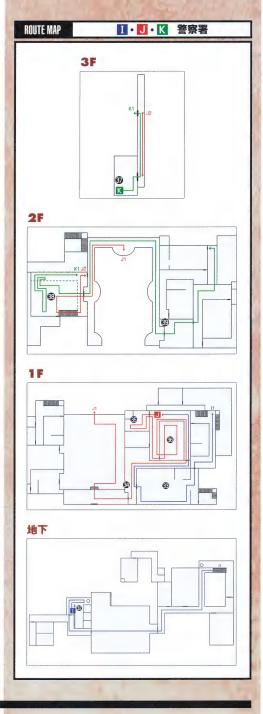
J 警察署・コの字廊下→プレスルーム→ホール3F

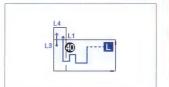
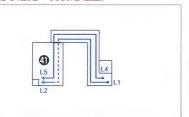
入手アイテム	イーグルストーン、金の歯車
使用アイテム	ダイヤのカギ、クラブのカギ、ライター

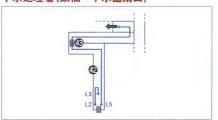
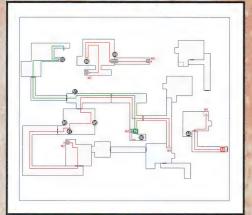
ダイヤのカギで扉を開けて㉟の部屋に入り、イーグルストーンを手に入れる。さらに、クラブのカギで扉を開けて㊱の部屋に入り、火種をつけたあと中央→右→左の順でコックをひねって金の歯車を入手。その後、時計台を目指す。タイラントは回避する。

K 警察署・時計台→図書室→美術室前廊下

入手アイテム	青い石、サーペントストーン
使用アイテム	4角クランク、金の歯車
収納アイテム	ライター、クラブのカギ
取り出すアイテム	バルブハンドル

㊲の部屋では、4角クランクと金の歯車を使って青い石を手に入れる。タイラントは回避。その後、㊳の部屋で本棚を所定の位置へ動かして、サーペントストーンを入手する。㊴のアイテムボックスにライターとクラブのカギを入れ、バルブハンドルを取り出す。

ROUTE MAP L 警察署〜下水処理場

2F
(署長室)

地下(隠し通路〜剥製処理室)

下水処理場(鉄橋〜下水道南口)

ROUTE MAP M・N 下水道

L 警察署・署長室→剥製処理室→下水処理場・下水道南口

使用弾薬	グレネードランチャー(硫酸弾)5発
入手アイテム	硫酸弾(6)
使用アイテム	青い石×2、イーグルストーン、サーペントストーン

㊵の絵を調べたあと、ふたつの青い石を組み合わせてから使い、さらにイーグルストーン、サーペントストーンを使用。㊶の部屋では硫酸弾を入手し、それをグレネードランチャーにセットする。

㊷にいるG・第1形態は、反転してハシゴまでダッシュしたあと硫酸弾を5発撃ちこんで撃退。その後、シェリーのいる場所までもどってから㊸のハシゴを降ろし、下水道へ。なお、シェリーを連れているときは、お互いの距離をあまり離すと、シェリーがしゃがんでしまいタイムロスにつながるので注意。

M 下水道・第1水路→コントロール室→東側下水道

入手アイテム	(救急スプレー)、火炎弾(6)×2、オオワシのメダル、オオカミのメダル
使用アイテム	バルブハンドル

下水道にきた時点で、HPを回復できるアイテムをひとつも所持していない場合は、㊹にある救急スプレーを取ってもいい。㊺と㊻でバルブハンドルを使い、㊼にある火炎弾と㊽にあるオオワシのメダルを入手。㊾でバルブハンドルを使って排気口を通り、㊿にあるオオカミのメダルと火炎弾を手に入れる。

N 下水道・東側下水道→つり橋→ロープウェイ乗り場(西)

使用アイテム	オオワシのメダル、オオカミのメダル

51では、グレネードランチャーに火炎弾をセットしたあと、メダルをふたつとも使用。52にあるパネルのスイッチを押してから移動すると、シェリーが現れるので、一緒にロープウェイに乗る。

O 工場・ロープウェイ乗り場(東)→モニター室→電気機関車

使用弾薬	グレネードランチャー(火炎弾)3発
入手アイテム	UPキー、火炎弾(6)、硫酸弾(6)、救急スプレー
使用アイテム	UPキー

53、54、55にいるゾンビは火炎弾で倒す。56で手に入れたUPキーを57で使い、58にある火炎弾と硫酸弾、59にある救急スプレーを入手したら、60のパネルのスイッチを押して電気機関車内へ。タイラントは回避する。

P 工場・電気機関車→研究所・熔鉄プール室→メインエレベーター

使用弾薬	グレネードランチャー(火炎弾)9発
入手アイテム	火炎弾(6)
使用アイテム	(救急スプレー)

61にある火炎弾を入手したあと、グレネードランチャーに火炎弾をセットして62へ。G・第3形態との戦闘は、図aを参照。戦闘終了後、HPがFineでない場合は救急スプレーを使っておく。

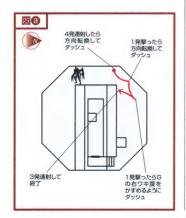
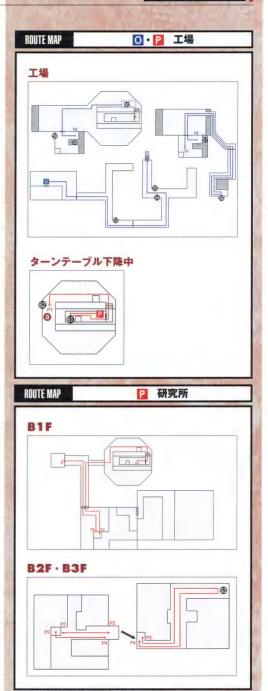
ターンテーブルが止まったら研究所へ侵入し、63にあるエレベーターの電源を入れる。63の手前にはリッカー改が2体いるが、通路が比較的広いので、ダッシュしていっても大ダメージを受けずに通過することが可能だ。

ROUTE MAP O・P 工場

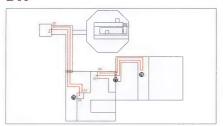
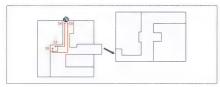
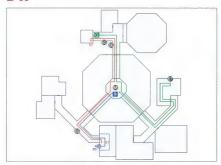
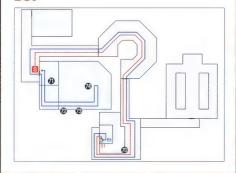
工場

ターンテーブル下降中

ROUTE MAP P 研究所

B1F

B2F・B3F

ROUTE MAP Q・R・S 研究所

B1F

B2F・B3F

B4F

B5F

Q 研究所・B4通路→低温実験室→メインシャフト

使用弾薬	グレネードランチャー(火炎弾)2発
入手アイテム	ヒューズケース、メインヒューズ
使用アイテム	ヒューズケース、メインヒューズ

B4Fへ着いた直後の場所にいるゾンビ改の群れは、65と66にいるゾンビ改のみ火炎弾で倒し、残りは回避。67で入手したヒューズケースを、そばにある作業ボックスにセットしてメインヒューズを作成し、それを68で使う。

R 研究所・メインシャフト→ダクト→P-4レベル実験室

使用弾薬	グレネードランチャー(火炎弾)0〜2発
入手アイテム	救急スプレー、動力室のカギ

69のスイッチを押してシャッターを開けたら、通路の左端をダッシュしてイビー2体を回避。70にいるリッカー改の群れは、通路の右端をダッシュしていけば、大ダメージを受ける危険性が少ない。71にある救急スプレーを入手し、72と73にいるゾンビ改を回避するか火炎弾で倒したのち、74で動力室のカギを入手する。

72と73のゾンビ改を回避していく自信がない人は、火炎弾で倒してしまうといい。

S 研究所・Bエリア通路→動力室→メインエレベーター

使用アイテム	動力室のカギ

70にいるリッカー改の群れは、ある程度のダメージを覚悟して通過。メインエレベーターに乗ってB1Fへ着いたら、75にある箱をリフトに乗せて76へ押していき、それを足場にたどり着いた77の扉を動力室のカギで開ける。78でイベントが発生したあとは、B4Fまでもどっていく。

T 研究所・B4通路→貨物列車(後部)→駅変電施設

入手アイテム	マスターキー、ホームのカギ、ジョイント・Sプラグ、ジョイント・Nプラグ
使用アイテム	マスターキー、ホームのカギ、ジョイント・Sプラグ、ジョイント・Nプラグ

㊾でマスターキーを入手。⑳にあるパネルの前でマスターキーを使い、地下運搬施設への非常用ルートを開く。

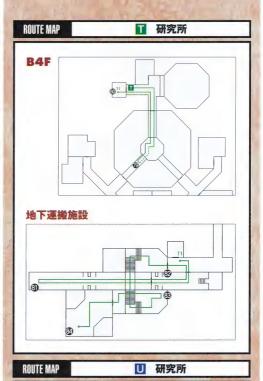
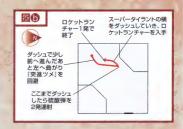
81で手に入れたホームのカギを82で使用して、83にあるジョイント・Sプラグとジョイント・Nプラグを入手。84で、グレネードランチャーを装備し、硫酸弾をセットしてから、2種類あるプラグのうち、どちらか一方を使う(そのさい、もう一方も自動的に使用される)。

U 研究所・駅変電施設→プラットホーム→貨物列車(後部)

使用弾薬	グレネードランチャー(硫酸弾)7発、ロケットランチャー1〜2発、グレネードランチャー(火炎弾)4〜5発
入手アイテム	ロケットランチャー(2)
使用アイテム	(救急スプレー)

スーパータイラントは、ロケットランチャーの投下されるタイミングが良ければ、図ⓑの方法を使って15秒前後で倒せる。戦闘終了後、HPがFineでなくなっていたら救急スプレーを使っておく。

プラットホームにいるゾンビ改の群れは回避することが可能だが、確実にいくなら、85にいるゾンビ改2体のうち1体をロケットランチャーで倒したほうがいい。86のスイッチを入れたら87へ行き、レバーを動かして列車を走らせる。

列車内で発生するG・第5形態との戦闘は、扉のそばまで後退(方向キー⇩)したあと、グレネードランチャーを装備して硫酸弾を5発、さらに火炎弾をセットして4〜5発撃ちこむのみだ。

CHAPTER 6

SECRET FEATURE

シークレットフィーチャー

シークレットフィーチャー30

これまでに提出された幾多のレポートにより、G-ウィルスをめぐる、さまざまな陰謀は表面化したかのように見えた。しかし、まだすべての謎が解明されたわけではなかったのだ。ここでは、当局が極秘裏に入手した機密文書"S.F.30(シークレットフィーチャー30)"を公開する。

1 アナザーシナリオ『The 4th Survivor』(第4の生存者)

出現条件　裏プレイをSランクでクリアする
※イージーモードでは不可

レオンかクレアの裏プレイをSランクでクリアすると、エンディングデータに加えて、アナザーシナリオ『The 4th Survivor(第4の生存者)』の開始データを保存することができる。ロード画面でそのデータを読みこめば、『第4の生存者(ハンク編)』がプレイできるのだ。なお、本体にセットするディスクは、レオン編とクレア編のどちらでもいい。ゲームの詳細と攻略法はP.241を参照。

ノーマルモードの裏プレイをSランクでクリアする。主人公はどちらでもかまわない。

エンディングデータのほか、このような開始データを保存することが可能となる。

そのデータを読みこめば、ハンクを主人公とした『第4の生存者』がプレイできるのだ。

2 さらなるアナザーシナリオ『The 豆腐 Survivor』

出現条件　表→裏→表→裏→表→裏とクリアし、そのうちの1回の裏プレイでSランクをとっておく
※イージーモードでは不可。3回目の裏プレイではじめてSランクをとった場合は『第4の生存者(ハンク編)』の開始データしか保存できない(4回目の裏プレイ終了後に『The 豆腐 Survivor』が出現)

上の条件を満たすと、豆腐を主人公とした『第4の生存者』、その名も『The 豆腐 Survivor』をプレイすることができる。難度は高いが、主人公の挙動は一見の価値ありだ。攻略法はP.241にて。

エンディングデータによる再スタート(→P.24)をくり返し、左記の条件を満たしてセーブした開始データを読みこむと、このようなタイトル画面が登場する。

ゲームの基本的な内容は『ハンク編』と同じだが、主人公の外見や初期装備、音声などが異なる。

3 3種類の隠し武器を入手せよ

下記の条件を満たしてシナリオをクリアし、そのエンディングデータでゲームをはじめると、アイテムボックスから「隠し武器」を取り出すことができる。隠し武器とは、何度発射しても弾数がつきないという特殊なアイテムで、以下の3種類が存在する。ただし、プレイ中に隠し武器を1回でも使うと、クリア時のランクが下がってしまうので要注意(→P.25)。

隠し武器はすべてアイテムボックスに保管されている。

サブマシンガン

入手条件　救急スプレーを使わずに裏プレイをSかAランクでクリアする

弾1発あたりの攻撃力は低いが、秒間10発という高速連射が可能なので、HPが多い敵にも十分通用する。通常のシナリオ中で入手できるサブマシンガンとのちがいは、弾数に制限がないこと。入手条件は、HPの回復をハーブのみで行なうように心がけていれば、それほど苦労せずに達成できるだろう。

性能は、警察署・武器庫で入手できるものと同じ。ちがいは弾数制限の有無だけだ。

ガトリングガン

入手条件　セーブをせずに裏プレイをSかAランクでクリアする

隠し武器としてのみ登場するアイテム。高い連射性能を持つうえに、弾1発の攻撃力はサブマシンガンよりも高い。ただ、1発目を撃つまでに時間を要するため、接近戦には不向きだ。入手条件がノーセーブ・クリアという高難度なものなので、ゲームに慣れるまでは、手に入れるのがむずかしい。

水平攻撃しかできないが、銃を低い位置にかまえるためか、リッカーにも弾が当たる。

ロケットランチャー

入手条件　2時間30分0秒以内に表か裏プレイをSかAランクでクリアする

裏プレイの終盤で登場する同名の武器を弾数無制限にしたもので、さまざまな敵を一撃で倒すことができる。ほかのふたつの隠し武器とちがい、表プレイでも入手できるのが特徴。入手条件はきびしそうだが、CHAPTER 5(→P.193)の攻略法を参考にすれば、意外とラクに達成できるはずだ。

攻撃力と攻撃範囲が絶大。欠点はスキの大きさと水平攻撃しかできないことぐらい。

隠しロケットランチャーVSスーパータイラント

通常、スーパータイラント戦では、謎の人物がロケットランチャーを投下するまで、戦いをつづける必要があった。しかし、戦闘がはじまった直後に隠し武器のロケットランチャーを撃てば、謎の人物が出てくるのを待つことなく、たったの一撃でスーパータイラントを倒すことができる。

ロケットランチャーを装備して、R1と◎(◎)ボタンを押しておけば準備完了。

戦闘がはじまると同時にスーパータイラントを倒すことができる。まさに瞬殺。

4 レオンとクレアのコスチュームを変更する

右に記した手順で、警察署・写真暗室のロッカーを開けると、それ以降は、何度でも主人公の服装を「隠しコスチューム」に変更することが可能になる(もとの服装にもどすことも可)。隠しコスチュームは、レオンに2種類、クレアに1種類用意されており、レオンなら着替えによってハンドガンの連射性能が上昇し、クレアなら着替えのほか、コルトS.A.A.というハンドガンを入手することもできる。

なお、表プレイでブラッドゾンビを出せば(倒したかどうかは関係ない)、裏プレイでもブラッドゾンビが同じ場所に出現する。ブラッドゾンビ戦での注意点は、HPが通常のゾンビの5倍もあること。警察署に到着した直後は、所持弾薬が少ないので、警察署内で装備を整えてから戦うようにするといい。ただし、弾薬がなくても、『足つかみ』『足かみつき』を誘うことができれば、頭をツブして(蹴り飛ばして)倒すことが可能だ。ちなみに、ブラッドゾンビの出現条件に関する情報は、裏プレイのエンディングのあとでも知ることができる。

レオン①

レオン②

クレア

隠しコスチュームの入手方法

①表プレイでアイテムをひとつも取らずに警察署まで行く
②警察署・正面玄関の吹き抜け通路に出現するブラッドゾンビを倒す
③ブラッドゾンビの死体を調べてスペシャルキー(識別後はロッカーのカギ)を取る
④入手したカギで警察署・写真暗室にあるロッカーを開ける
※イージーモードでは不可

アイテムを取らずに警察署まで行くと、この場所にブラッドゾンビが出現する。

ブラッドゾンビを倒して、死体を◎か◎ボタンで調べるとカギが手に入る。

そのカギを使って、写真暗室のロッカーを開ければ、着替えができるのだ。

イベントシーンにおける服装

表プレイで隠しコスチュームに着替えてからエンディングをむかえ、そのエンディングデータで裏プレイをはじめる。すると、イベントシーン(CGムービーをのぞく)で登場する表プレイの主人公が、ちゃんと隠しコスチュームを着ているのだ。ただし、クレアがシェリーに着せる上着は、着替え前のものと同じ。

表プレイで着替えをしておけば、裏プレイの最初のイベントから服装が変わる。

レオン編でエイダと会う前に着替えをしておくと、会話の内容がヘンになる。

5　R1ボタンを押しても敵をサーチしなくなる

まずはセレクトボタンを押して、オプション画面を表示させる。つぎにキーコンフィグ画面に入り、そこでR1ボタンを押したまま◎ボタンを3回押すと、一番上の「KEY CONFIG」の文字が白色から赤色に変化する(◎ボタンを3回押すたびに色が入れ替わる)。文字が赤色のときは、敵が近くにいる状況でR1ボタン(または攻撃体勢中にL1ボタン)を押しても、敵がいる方向を向かなくなるのだ。

R1とL1ボタンによる敵のサーチがなくなり、ゲームの難度が上昇。

本文中のコマンドを入力すると、このように一番上の文字が赤色になる。

6　主人公の華麗なる？死にざま

敵の攻撃のなかには、主人公のHPをゼロにしたときのみ、専用の演出が見られるものがある。さらに「YOU DIED」が表示されているとき、主人公が断末魔のさけびをあげるようにもなっているのだ。該当する攻撃は、ゾンビやG幼体の『かみつき』、ラージ・ローチの『はりつき』、G・第1形態の『鉄パイプ・強』、第2形態の『突き刺し』、第3形態の『両手突き』、第5形態の『かみつき』など。

G幼体の『かみつき』で死ぬと、主人公の首から大量の血しぶきが飛ぶ。

ゾンビやゾンビ犬の『かみつき』によってHPがなくなると、主人公は押し倒されてしまう。

7　こんな動作もあった!?ゾンビ百態

ゾンビの状態と動作には、以下のような数多くのバリエーションがある。

●腕が取れる……ある程度のダメージを側面に受けたゾンビは、その方向の腕が落ちて消滅する。また、主人公に振りほどかれたときにも一定確率で腕がもげる。腕は一方しか取れないが、取れた方向へのゾンビの攻撃範囲は小さくなる。余談だが、コンバットナイフがゾンビの腕を切り落とす確率は、ほかの武器よりも高めに設定されている。

●頭部破壊……ショットガンの上段攻撃やロケットランチャーを食らったゾンビは、頭が破壊され、受けたダメージ量に関係なく即死する。

●脚部破壊……ショットガンやマグナムなどで足元に攻撃を受けたゾンビは、脚だけ破壊される。

●上半身だけで移動……ショットガンやマグナムなどで腹部または脚部を破壊されたゾンビは、ときおり上半身のみで移動を行なうようになる。その状態での行動は、はいずりゾンビと同じ。

●復活……うつぶせにダウンしたゾンビは、一定確率で腹ばいゾンビ(主人公が近づくと『足かみつき』を使う)か、はいずりゾンビになる。

●胃酸をはく……主人公が段差の上にいるときや、シェリーが近くにいるときなどは胃酸で攻撃する。

●足をつかむ……ゾンビが攻撃を受けてから行動可能になった状況で、主人公が近くにいると、一定確率で『足つかみ』を行なう。

ゾンビに接近してからショットガンを撃つと、さまざまな部位を破壊することが可能だ。

腹部や脚部を破壊されたゾンビは、一定確率で復活し、上半身だけで追いかけてくるようになる。

8 主人公が超能力者に!? ホバリング移動

ダッシュ時に⊗ボタンを連打すると、主人公の足がほとんど動かず、まるでホバリング(浮遊)しているかのように移動できる。しかし、その移動速度は通常のダッシュよりも遅い(Danger状態では、移動速度が上がっているように見えるが、これも通常のダッシュのほうが速い)。また、ホバリング移動中は足音がしなくなるが、リッカーには聞こえているようで、ちゃんと居場所を察知されてしまう。結局、この移動法の利点は、クレアがシェリーを置き去りにしない程度の速さで移動できることと、スーパータイラントの攻撃をかわせること(→P.255)ぐらいか。

ホバリング移動を行ないつつ蛇行すると、気分はアイススケート選手?

9 ハンドガンの高速連射ができる

ハンドガンを装備しているときに、◎か◎ボタンとR1ボタンを押しつづける。そして、主人公がハンドガンを発射した瞬間にR1ボタンを押しなおすと(◎か◎ボタンは押したまま)、通常よりも早いタイミングでつぎの弾を撃つことができるのだ。たとえば、レオンなら再発射に要する時間が0.7秒から0.4秒にまで短縮される。このテクニックは、前作でも可能だったが、ボタンを押すべきタイミングがよりシビアになったので成功率は低い。ただし、連射機能つきのコントローラを使い、前述のボタンをすべて連射させれば比較的行ないやすくなる。

薬莢が近くにあるにもかかわらず、つぎの弾を撃っている点に注目。一応、マグナムやグレネードランチャーでも実行可能だ(下段攻撃になってしまうが)。

10 弾薬のカウントは250が限界だった

武器の弾薬は、ひとつのアイテム欄のなかに何発でもまとめられる、と思いきや、じつは弾薬が250発をオーバーすると、超過分の弾がアイテム欄の別の位置に配置される。この現象は、ハンドガンの弾を使うことなく集めれば見ることが可能だ(最初から弾を120発持っているイージーモードで狙うといい)。

所持している弾薬が250発を超えると、同じ種類の弾薬がべつべつの欄に表示される。

11 カスタムパーツの意外な効果

カスタムパーツを武器と組み合わせたとき、その武器には弾薬が限界数まで補充される(予備の弾薬は減らない)。つまり、カスタムパーツを組み合わせるのは、武器内の弾薬を使いきってからにすると効率がいい。

セットした弾丸を使いきってから、武器とカスタムパーツを組み合わせる。

武器の性能がアップするうえに、弾薬が満タンまで補充されるのだ。

12 ゲームの一時停止ができる

スタートボタンを押すとステータス画面、セレクトボタンを押すとオプション画面が表示される本作には、移動画面を表示させたまま一時停止(ポーズ)を行なう機能はないように思える。ところが、コントローラをプレイステーション本体から抜くという意外な方法で、ポーズをかけることができるのだ。

コントローラを抜いてポーズ。ただし、プレイ時間のカウントは止まらない。

13 リフトのランプには秘密があった

研究所・ポンプ室にあるリフトのランプは、状況に応じて、以下の3とおりに色が変化する。なお、リフトが下のフロアにあるときは、背景の色が溶けこんでランプが別の色に見えるが、そのときの色もカッコ内に併記しておいた。

●緑(黄)……通常時。つまり下記以外の状態
●青(紫)……リフトが上昇・下降している
●赤(赤)……荷物がリフトに載りきっていない

リフトのランプは、とくに異常がないときは、緑色に光っている。

黒い箱がリフトと床にまたがっていると、ランプが警告を示す赤色に変化。

14 タイラントは死して弾薬を残す

タイラントを倒すと、その身体から弾薬を入手することができる。ここで、弾薬を取らずに一度部屋を出てからもどってくると、タイラントの姿は消えるが、入手可能な弾薬は床に残っているのだ。ちなみに、ブラッドゾンビの場合は(→P.234)、死体とともにカギが消えてしまうので注意。

タイラントを倒し、いったん部屋の外に出たあと、ふたたびこの場所にもどる。

すると、タイラントの身体から入手できたはずのアイテムが、床の上に残っているのだ。

15 出るに出られぬリッカー改

研究所・Cエリア通路のリッカー改×3を1体も倒すことなく、モニター室まで行く。そして、再度この通路にもどると、本来なら天井から落ちてくるはずのリッカー改が出てこないのだ。ただし、通路のリッカー改を1体以上倒したあとに、モニター室→通路と移動した場合は、ちゃんと天井からリッカー改が落ちてくる。

Cエリア通路のリッカー改を3体残しているかぎり、天井のリッカー改は出現しない。

16 火には強い主人公たち

市街地・商店街や警察署・美術室前廊下などにある炎にふれた主人公は、うめき声とともに後方へのけぞる。しかし、それらの炎に当たっても、ダメージはまったく受けないのだ。とは言え、敵が近くにいる状況で炎に当たると、主人公がのけぞっているスキに、敵の攻撃を受けてしまうことがあるので注意したい。

戦闘中に操作ミスで炎に当たると、身動きできないまま敵の攻撃を受けてしまうことに。

17 方向キーを使わずに前進せよ

本来、主人公は方向キーを操作しなければ移動しないが、R1ボタンを連打して、何度も攻撃体勢をとると、少しずつだが前に進むことができる。ただし、コンバットナイフ装備中だけは、移動方向が後方になる。

壁を背にした主人公。ここで、R1ボタンをひたすら連打せよ。

攻撃体勢を10回ほどとれば、これだけ移動することができるのだ。

18 主人公とパートナーは一心同体

主人公とパートナーのつながりは、想像以上に深いようだ。たとえば、主人公がパートナーと一緒にいる状態で、パートナーのHPがなくなると主人公はゲームオーバーになる。また、下水道・処理プールの橋は、パートナーが乗っていると動かすことができない(両者を引き離せない)。

まず、シェリーを敵のそばに誘導する。エイダでは敵を攻撃してしまうので不適任。

敵の攻撃でシェリーのHPがなくなると、画面が白くなってゲームオーバーに。

19 シェリーの愛らしき?しぐさ

シェリーには、ほかのキャラクターにない、以下のような動作が用意されている。
①手をつなぐ……クレアに近づくと手を差し出す。
②しゃがむ……クレアとの距離が大きく開くと、しゃがんで動かなくなる。その場合、クレアは、むかえにいく(近づく)まで、部屋を出られない。
③足をすべらせる……段差を上がるとき、たまに足を踏みはずす(直後に上りなおす)。

クレアに近づくと手を差し出すシェリー。それに応じてクレアはシェリーのほうを見る。

段差を上がるとき、上の段に乗せた足をすべらせてしまうことがある。

20 クレアと離れてもシェリーがしゃがまない

19にあるとおり、シェリーはクレアが遠くに行くと、しゃがんで動かなくなってしまう。ところが、下水道内の水がある場所だけは、クレアから離れた場合でもシェリーがしゃがまないのだ(立ったまま動かなくなる)。ただし、シェリーをむかえにいくまで、クレアが部屋から出られなくなるのは、通常時と同じ。

クレアから離れてもシェリーは立ったまま。しゃがむと水に沈んでしまうため?

21 うずくまったシェリーを無視して移動

シェリーがしゃがんだままの状態だと、クレアはほかの部屋への移動が不可能になる。ところが、工場・ターンテーブルの作動スイッチを押したときは、シェリーがしゃがんでいても電気機関車に乗ることが可能だ。

シェリーをしゃがませたまま、ターンテーブルの作動スイッチを押す。

このときばかりは、さすがのシェリーもあとを追ってくるのだ。

22 かぎりなきパートナーの持ち物

パートナーの初期装備の一部(エイダの救急スプレーとハンドガンの弾、シェリーの救急スプレー)は、最初の単独行動中に使用した場合でも、2回目の単独行動時には復活している。

また、レオンについて移動しているときのエイダは、敵に近づくと自動的にハンドガンを撃つが、その所持弾数は無限だ。

このときのエイダのハンドガンは、弾ぎれしないばかりか連射性能が上がっている。

23 タイトル画面後のデモにゲームのヒントが

タイトル画面でスタートボタンを押さずにいると表示されるデモには、ゲームを進めるうえでのヒントが隠されている。レオンのデモなら警察署・石像の廊下にある石像が動かせること、クレアのデモなら警察署・資料室にある脚立が動かせることがわかるのだ。また、両者のもう一方のデモでは、一応ながらゾンビとの戦いかた(ゾンビを振りほどいたあとの行動など)も紹介されている。

このデモを見れば、主人公がどの障害物を動かせるのかがわかる。

もう一方のデモでは、ゾンビと戦うときの行動手順が実演されるのだ。

24 画面に穴があく

主人公を手前(こちら側)に向けてから銃を撃つと、弾が画面に当たる……ような演出が見られる。ただし、単純に銃を手前に向けて撃てばいいわけではなく、撃った弾が特定のポイントに当たらなければ、この現象は起こらない。コツとしては、主人公を真横から見られるカメラアングルの場所で、手前に向かって弾を撃ってみるといい。使用する銃は、攻撃範囲の広い(発射弾数の多い)ショットガンがオススメだ。

画面に穴があいた瞬間は、ガラスが割れるような音もする。グレネード弾やロケットランチャーでは見られない演出なので注意。

25 背景に隠された秘密をあばけ!!

ゲーム中に登場する背景のなかにある、意味ありげなものをピックアップしてみた。

●市街地・商店街……西側に「ARUKAS」「AMISET」、東側に「AMAGOMIHS」と記された看板があるが、それらを逆に読むと、順に「さくら」「てしま」「しもがま」となる。「てしま」と「しもがま」は開発スタッフの名前のようだが、「さくら」というのは、やはりあのキャラクターのこと?

●市街地・ガンショップ……入口から向かって右側に「MuGi Right」(ムギ電球?)と記された棚がある。また、主人がゾンビに襲われるシーンでは、店の前にある自動車の側面を見ることができるが、そこには「無人」という文字が記されている。

●警察署・S.T.A.R.S.オフィス……S.T.A.R.S.のメンバー(ウェスカー、バリー、クリス、ジル、レベッカ)の机が置かれているほか、ジルのベレー帽やクリスの皮ジャン(前作の隠しコスチューム)といった、なつかしい品々も見ることができる。

26 主人公が高速で回転する

攻撃体勢中(R1ボタンを押したまま)の主人公にG幼体がはりついたとき、L1ボタンを連打すると、主人公が高速で回転する。ただし、その動作ではG幼体を振りほどくことができず、直後の攻撃を受けてしまう。実行するのは、HPにゆとりがあるときか、セーブをした直後にすること。

R1ボタンを押したままの状態で、G幼体が背中にはりついたら、L1ボタンを連打する。

後方にいるG幼体をサーチした主人公は、すごい速さで何度も向きを変えるのだ。

27 エイダの装備によって アネットの行動が変わる

レオン編の下水道・処理プールで、操作キャラクターがエイダのときに、持っている銃をアネットに撃たれて足止めを食らう、というイベントが発生する。このとき、事前にエイダの銃を装備からはずしておくと、アネットがエイダの銃ではなく、そばにある手すりを撃つのだ。その場合、エイダが床に落ちた銃を拾うシーンが省略されるため、銃をすばやくはずしていれば、プレイ時間を約3秒短縮できる。

これが本来のイベントシーン。アネットがエイダの銃を狙い撃つ。

エイダが銃を装備していない場合、アネットは手すりを撃つのだ。

28 回復or解毒時の 心電図のちがい

回復アイテムを使うと、心電図にワイパーがかけられたかのような演出が行なわれる。この演出は、使用した回復アイテムの種類(効力)によって、色や移動方向が以下の写真のように変化する。

HP回復だけなら、その回復量を問わず、緑色のワイパーが左から右へと移動する。

ブルーハーブで解毒だけを行なったときは、青色のワイパーが下から上へと動く。

HP回復と解毒を同時に行なった場合は、黄色のワイパーが左から右へと流れる。

29 警察署の正門を 見ることができる

警察署・正面玄関にある正門は、すでに閉鎖されており、ふだんはその姿を見ることができない。ところが、正面玄関内にいる2体のゾンビを全滅させてから正門を調べる(◎か◎ボタンを押す)と、カメラアングルが正門手前のものに変化するのだ。ただし、一度でも正面玄関前にもどると、いったん警察署内に入らないかぎり、このカメラアングルで正面を見ることができなくなってしまう。なお、正面玄関内の2体のゾンビは、ブラッドゾンビがいると出現しない。その場合は、ブラッドゾンビを倒してから、ふたたび正面玄関前にもどること。

正面玄関内にいるゾンビを2体とも倒したら、この場所に立って◎か◎ボタンを押してみる。

すると、カメラアングルが上の写真のようになる。警察署の正門はこうなっているわけだ。

30 隠しアイテム “フィルムD”

通常、ひとつのシナリオで入手できるフィルムは2種類しかない(表プレイではAとB、裏プレイではBとC)。しかし、警察署・S.T.A.R.S.オフィスの「ある机」を50回調べる(◎か◎ボタンを押す)と、新たなフィルム(現像後の名称はフィルムD)が手に入る。S.T.A.R.S.オフィス内の机は5つしかないので、わりとすぐに見つけることができるはずだ。ここで見つけたフィルムは、警察署・写真暗室で現像することが可能だが、被写体が何であるかは、実際にプレイしてのお楽しみ。なお、このフィルムを入手・現像しても、ストーリーはいっさい変化しない。

◎or◎ボタンを押すとメッセージが表示される場所のうち、どこかひとつを50回調べるのだ。

すると、謎のフィルムを入手することができる。これを1Fの写真暗室で現像すれば……。

ハンク編にも対応!!

The 豆腐 Survivor 完全攻略

プレイ前の基礎知識

アナザーシナリオ『The 4th Survivor(第4の生存者・ハンク編)』および『The 豆腐 Survivor(第4の生存者・豆腐編)』は、本編とちがい、純粋なアクションゲームになっている(それぞれをプレイするための条件は→P.232)。ルールは単純で、スタート地点から下図のルートを通り、警察署・屋上まで走破するだけ。ただし、ルート上には数多くのモンスターが待ちかまえているうえ、武器やHP回復用アイテムは初期装備以外、いっさい入手不可能。また、途中でセーブすることもできないため、クリアするには本編以上に正確な操作が要求されるのだ。

次ページ以降の攻略では、両シナリオに対応できる豆腐(=The 豆腐 Survivor)の戦法をメインに紹介してある。ただし、ハンク(=The 4th Survivor)ならではの有効な戦法がある場合はそちらも併記しているので、うまく使いわけてほしい。

ハンクの初期装備。3種類の銃(ハンドガン、ショットガン、マグナム)を的確に使いわけろ。

豆腐の武器はコンバットナイフのみ。不要な戦闘は可能なかぎり、避けなければならない。

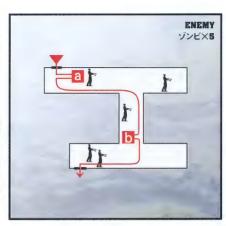
『The 4th Survivor』『The 豆腐 Survivor』共通ルートマップ

スタートからゴールまでの道のりは図のとおり。図中のルート以外の扉はすべて開かないようになっているため、完全な一本道だ。ルート上でモンスターが出現するのは、番号のついている計21ヵ所。ちなみに、『The 4th Survivor』と『The 豆腐 Survivor』で、出現するモンスターは変わらない。

STAGE 1 下水処理場・浄水室

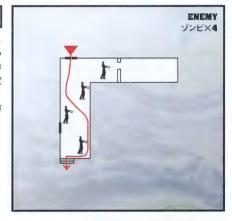
スタートと同時にaの位置へ移動し、女ゾンビをナイフで攻撃する。女ゾンビがこちらに向きなおったら、そのまま後退してスタート位置付近まで誘導。女ゾンビと鉄柵のあいだに十分なスペースが空いたとき、図中の矢印に沿って、一気にbの位置までダッシュする。あとはその場でしばらく立ち止まり、出口付近のゾンビ×2を手前に誘導してから、その背後をダッシュで通過。

ハンク編 ハンドガンで全員撃ち倒して通過する方法が、安全かつ確実。

この位置で出口付近のゾンビ×2を手前に誘導する。背後のゾンビの動きには十分注意すること。

STAGE 2 下水処理場・左物置前通路

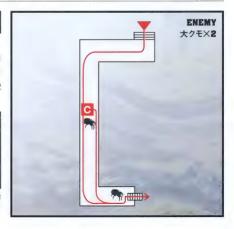
ゾンビ×4が動き出す前に図中のルートをダッシュで通過する。ポイントはダッシュを開始する前に、あらかじめキャラクターの向きを右斜め前に修正しておくこと。視点的に見づらい箇所もあるが、これは何度かプレイして慣れてもらうしかない。

ハンク編 進路上にいるゾンビ×3を、それぞれショットガンの上段攻撃で倒し、出口へダッシュ。

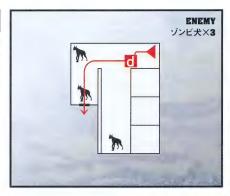
開始と同時にゾンビたちのあいだを、すばやくダッシュで通過する。つかまったら急いで振りほどき、出口へ直行すること。

STAGE 3 下水処理場・地下水路

スタートしたら右手の壁沿いにcの位置までダッシュ。ここで大クモの頭の向きを確認し、こちらを向いているときは左手の壁沿いを、向いていないときは、そのまま右手の壁沿いをダッシュで通過する。2匹目の大クモは、図中の矢印どおりダッシュすれば、ラクに回避可能。運悪く毒液を食らったときは、2匹の大クモを完全に振り切ったあとで、すみやかに解毒すること。

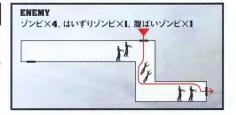
ハンク編 サーチを駆使して、遠距離からマグナムを1発ずつ撃ちこめ。

進路変更はすばやく。cより手前に大クモが現れた場合は、そのまま右手の壁沿いをダッシュ。

STAGE 4 警察署・犬舎

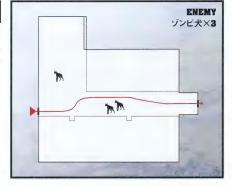
行動可能になる前から方向キーの⇘と⊗ボタンを押しておき、カメラアングルが切り替わったところでストップ(dの位置)。そこから動かなければゾンビ犬の最初の攻撃を回避できるので、あとは壁にぶつからないように出口までダッシュするだけ。

オリのなかに逃げこみ、入ってきたゾンビ犬を1匹ずつ倒す……という手もあるが、こちらの場合はかなりの確率で攻撃を食らってしまう。

STAGE 5 警察署・B1西側通路

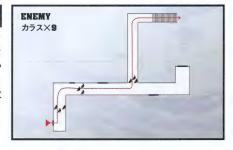
はいずりゾンビ+腹ばいゾンビは、直前で方向キーを⇙に入力し、壁沿いをダッシュで通過する。出口前のゾンビ×2が動き出すとやっかいだが、その場合は通路の左右どちらかに誘導して突破するといい。

ハンク編 進路上の4体(はいずりゾンビ、腹ばいゾンビ、ゾンビ×2)をショットガン3発で倒して通過。

STAGE 6 警察署・地下駐車場

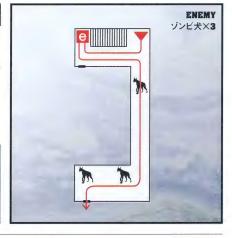
行動可能になると同時にダッシュし、護送車がある地点を通り過ぎるあたりで方向キーを⇘に入力すれば(⊗ボタンは押したまま)、ゾンビ犬×3の攻撃をかわすことができる。あとはすばやく進路を中央にもどして出口へ急げばいい。

スペースが広いため、キャラクターがDanger状態でもないかぎり、ラクに回避できる。ちなみに写真左上に見えるのが護送車だ。

STAGE 7 警察署・B1東側通路

強引にダッシュで逃げきることもできるが(キャラクターがDanger状態の場合をのぞく)、安全にいくならナイフでカラスを全滅させてから通過したほうがいい。必要以上に近づかなければカラスが飛び立つことはないので、ナイフ(下段攻撃)が届くギリギリの位置まで接近し、1羽ずつ倒していくべし。

ハンク編 倒して通過する場合はハンドガンを使用する。サーチを駆使して中間〜遠距離から狙撃せよ。

STAGE 8 警察署・1F東側廊下

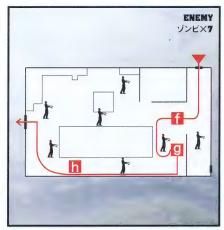
eの位置へ移動し、ゾンビ犬が近づいてきたらナイフの下段攻撃をくり返す。これだけでOKだ。
ハンク編 遠距離からハンドガンを撃ちこむ。連射が遅れると後続の波状攻撃を食らうので注意。

写真の位置に逃げこめば、ゾンビ犬の攻撃を回避できる。着地するところにナイフで攻撃だ。

開始直後に前進すると、この視点に切り替わる。ハンク編では、ここからハンドガンを撃ちまくれ。

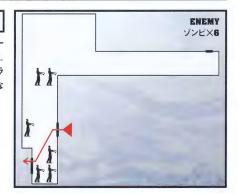
STAGE 9 警察署・東側オフィス

まず、fの位置へダッシュ。そこでしばらく立ち止まり、左斜め前のゾンビが近づいてきたら、歩いてgの位置まで移動する。以上の行動で進路を確保したあとは、矢印どおりに出口まで走れ。
ハンク編 進路上にいるゾンビ×2～3体を、それぞれショットガンの上段攻撃で倒して通過。

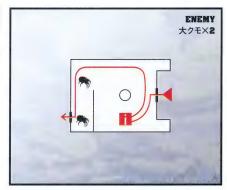
f～g間は歩いて移動し、進路をふさぐ奥のゾンビ（写真右側）をgの位置付近までおびき出す。

タイミングが悪いと、この位置にゾンビが侵入。ワザとつかまって振りほどき、通過するしかない。

STAGE 10 警察署・1Fロビー

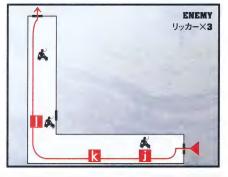
すばやく出口にダッシュすれば、たとえキャラクターがDanger状態でも、無傷で通過することができる。ポイントは、ダッシュを開始する前にあらかじめキャラクターの向きを出口方向に修正しておくこと。正確な操作が要求される場所だ。

ダッシュで移動し、このカメラアングルになったら、すかさず◎か◎ボタンを連打。少しくらい距離があっても扉を開けて脱出できる。

STAGE 11 警察署・受付

部屋に入ったら、すばやくiの位置へ移動。ここで大クモ1〜2体を長椅子の前に誘導し、直後に反対側のスペース(受付がある側)をダッシュで通過する。解毒用のアイテムがない状態で運悪く毒液を食らったときは、あきらめて最初からやりなおすこと。

ちなみに、このような状況でも強引に壁沿いを走れば、意外と無傷で通過できる。こわいのは、ときおり吐き出してくる毒液だけ。

STAGE 12 警察署・1F西側廊下

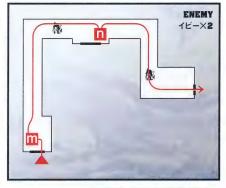
jの位置まで歩いて、視点が切り替わったらすかさずダッシュする。kの位置で背後のリッカーが臨戦態勢をとるのが見えたら、すぐに⊗ボタンから手を離して、ダッシュを中断(するとリッカーが臨戦態勢を解除する)。つづいてlの位置(視点が切り替わるところ)まで歩いて移動。その場でじっとして2体目をやりすごし、3体目を十分引きつけてから壁沿いにダッシュすれば、出口にたどり着ける。

ハンク編 マグナム3発で倒す。1体目はスタート位置からの上段、残りは接近しての下段攻撃でOK。

STAGE 13 警察署・会議室前廊下

戦闘の回避は困難なので、イビーを1体ずつナイフで倒して通過する。攻撃がヒットするギリギリの間合いから下段攻撃を3〜4回→(イビーがのけぞったら)後退して『ツタ』を回避→接近して下段攻撃を3〜4回……とくり返せば、わりと簡単に倒せるはずだ。接近戦への持ちこみかたは、下の写真を参照。倒したあとは、死後の『ツタ』を避けるため、入ってきた扉から一度出て、イビーの死体を消去するといい。

ハンク編 粘液の届かない距離からハンドガンを連射する。倒したあとは前述の方法で死体を消去。

mの位置でイビーが近づいてくるのを待つ。粘液は通路の左右にダッシュして回避すること。

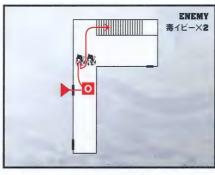
本体が見えたら、粘液をかわしつつ接近戦に持ちこむ。あとは本文にて紹介した方法で戦えばいい。

2体目のイビーに対しては、nの位置で待機。最初の粘液が飛んできたら、すかさず通路中央に出て攻撃を仕掛けろ。

STAGE 14 警察署・暗室前廊下

下の連続写真の要領で突破する。注意したいのは、Danger状態だと2回目の毒液をダッシュで回避できないという点。ゲームオーバーになる可能性も高いので、ここはグリーンハーブ(ハンク編は緑＋青のハーブ)を惜しまずに使ってHPを回復させておくこと。なお、ワザとつかまるところ(3枚目の写真)で写真暗室側の毒イビーにつかまった場合は、振りほどいた直後に入口側の壁沿いをダッシュで通過すればOK。

ハンク編 最初の毒液を回避しつつ、oの位置へ。そのあとはサーチ後、ショットガンを3～5発連射。

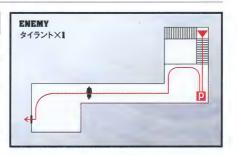
扉を開けると、さっそく毒液が飛んでくる。ダッシュで回避しつつ、oの位置へ移動。

入口方向に向きなおって待機する。2回目の毒液が飛んでくるので、これもダッシュで回避。

そのまま、入口側の毒イビーに突っこみ、ワザとつかまれる。ただし、ボタン連打はしないこと。

振りほどいたあとは毒イビー×2の隊列がくずれ、このようなスペースができる。そこを通り抜けるのだ。

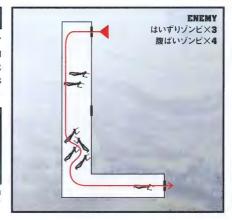
STAGE 15 警察署・石像の廊下

行動可能になると同時に、階段を上ってpの位置へ。その場でしばらく待ち、近づいてくるタイラントの歩行速度が遅くなったら、図中の矢印どおりにダッシュで回避する。倒して通過したい場合は、スタートと同時に階段を上りきった位置(壁沿いがベスト)で待ち、ナイフで水平攻撃していれば無傷で倒せる。

ハンク編 pの位置でタイラントを誘導後、スタート地点にもどってハンドガン(上段攻撃)を連射。

STAGE 16 警察署・2F西側廊下

まずはスタート位置で待機し、最初のはいずりゾンビ×2を入口付近に誘導。通路の反対側(画面に向かって左側)が広く空いたら、つかまれる前にそのスペースをダッシュで通過する。腹ばいゾンビ×4の地帯は、それぞれの上半身さえ踏まなければ、無傷で通り抜けることが可能。あとは奥から移動してくる1体をダッシュで回避し、出口まで走るだけ。

ハンク編 最初のはいずりゾンビ2体と途中の腹ばいゾンビ1体をハンドガンの下段攻撃で倒して通過。

ハンク編では最初の2体と、この1体さえ倒せば、あとは壁沿いをダッシュするだけで突破できる。

STAGE 17 警察署・2Fロビー

スタート後、方向キーを⇦に入力してキャラクターの向きをq方向に修正。そのまま壁沿いを歩き(ダッシュは使用しない)、入口付近のリッカー改が臨戦態勢をとったら、すぐに移動を中断する。このとき、リッカー改がこちらへ向かってこなければ成功。その場でしばらく待機していると、前述の1体は臨戦態勢を解いて画面外へ、さらに待機していると、出口前の1体がロビーの中央に移動してくる。その直後は進路上に敵がいない状態となるので、壁にぶつからないように扉まで一気にダッシュすればOK。

ハンク編 マグナムの下段攻撃で(1体につき1～2発必要)、リッカー改を倒して通過することもできるが、それよりも上記の攻略法のほうが確実性が高い。

スタート直後の位置。ここでキャラクターの向きを左に修正してから、壁沿いに歩行を開始する。

写真右側のリッカー改が臨戦態勢をとったら、すぐに方向キーから手を離して移動を中断。

じっとしていれば(物音を立てなければ)、この1体は臨戦態勢を解いて画面外へと移動していく。

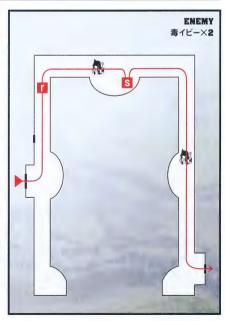
さらに待機していると、残りの2体が写真のように移動する。あとは出口までダッシュするのみだ。

STAGE 18 警察署・ホール2F

毒イビー×2をナイフで倒して通過する。倒しかたはSTAGE 13のイビー戦と同じ。接近戦への持ちこみかたは、下の写真のとおりだ。なお、通路の広さを利用して回避するという手もある(毒イビーを手すりのほうに誘導し，壁ぎわをダッシュで通過すればいい)。ちなみに、解毒用のアイテムを所持していない状態で毒液を食らった場合でも、つぎのSTAGE 19を通過中にキャラクターがDanger状態にならなければ、まだゲームをクリアできる可能性はある(STAGE 20&21はDanger状態でも突破できるので)。

ハンク編 遠距離からハンドガンを撃ちこむ。通過時は、毒イビー死亡後の『小ツタ』に注意すること。

1体目と戦うときは写真の位置で待機。最初の毒液を回避したら、すぐに接近して攻撃を開始せよ。

この位置で、2体目の姿が見えるまで待機する。毒液は画面の手前と奥をダッシュで往復して回避。

STAGE 19 警察署・待合室

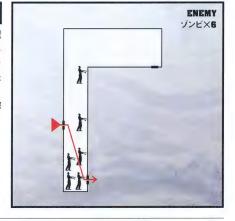
図中のルートをダッシュで通過する(Danger状態の場合は無理)。注意したいのは、行動可能になると同時にダッシュをはじめないと、いきなり入口付近のゾンビにつかまれてしまうという点。一度つかまれると周囲のゾンビも近づいてきて連続でかまれることになる。つかまった位置が入口に近ければ、いったん部屋の外に出て、やりなおすのも手だ。

部屋の中央付近で方向キーを↘に入力し、壁沿いに走り抜ける。視点的に見づらい箇所もあるので、タイミングは体で覚えること。

STAGE 20 警察署・美術室前廊下

図のようにダッシュしてワザとつかまれる。その位置からなら、振りほどきで3〜4体のゾンビを一気に押し倒せるので、あとはすばやく出口から脱出。ダメージを受けたくないのであれば、下の写真の戦法でゾンビたちを全滅させてから通過すればいい。

ハンク編 進路上にいるゾンビをショットガンの上段攻撃(2〜3発)で倒せば、安全に通過できる。

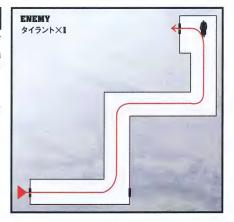
写真の位置より前に出なければ、攻撃を食らうことはない。あとはゾンビが全滅するまで、ひたすらナイフを振りつづけるのみ。

STAGE 21 警察署・2F東側廊下

ここまでたどり着ければ、クリアしたも同然。HPが多い場合は、『ラリアット』を1発食らいさえすれば通過可能。逆にHPが少ない場合は、下の写真の要領でタイラントの横を通過してしまえばいい。出口までダッシュして扉を開ければゲームクリアだ。

ハンク編 倒して通過したいなら、中間〜遠距離からマグナム5発+ショットガン1〜2発を撃ちこめ。

こちらのHPが少ないと、タイラントは最初から大振りの攻撃(『ダブルハンマー』など)を仕掛けてくる。その横をダッシュで通過せよ。

4つのシナリオをナイフ1本で完全踏破！

ナイフクリアへの道

レオンとクレアの初期装備であるコンバットナイフ(以下、ナイフ)は、リーチが短く攻撃力も低いため、使用されることなくアイテムボックスへと放りこまれることが多い、かわいそうな武器だ。このコーナーではそんなナイフに活躍の場を与えるべく、ナイフのみでの全シナリオクリアを達成した本書スタッフが、通称「ナイフクリア」の方法を伝授する。達成したあとになんら特典が得られるわけではないが、最短ルート攻略(→P.193)やアナザーシナリオ(→P.232)だけでは飽き足りないようなプレイヤーには、ぜひ挑戦してほしい。これを完遂した者だけが“バイオ通”の称号を得ることができるのだ。

ナイフクリアを目指すための4大テクニック

1 基本は下段攻撃だ!

ナイフによる攻撃方法を考えてみた場合、水平攻撃は、下段攻撃よりも射程が短いうえ、動作時間が長い。上段攻撃は、動作時間こそ下段攻撃と変わらないが、当たる敵が極端に限定されてしまう。よって、敵と戦うときは、攻撃の動作時間が短く、ほとんどの敵に当たる下段攻撃を使うべし。

本コーナーで使っているのは下段攻撃のみ。リーチは体で覚えろ。

2 敵は倒すよりかわせ!

ナイフで戦闘するとなると、かならず接近戦になるため、まず無傷ではすまない。なるべくなら、避けることのできない敵以外はすべて回避して、可能なかぎり回復アイテムの節約につとめたい。そうすることで、Gやスーパータイラント、アリゲーター戦などが有利に展開できるようになる。

無傷とはいかないまでも、わずかなダメージで強敵がやり過ごせるならそれもよし。

3 ナイフクリア理想の攻略ルートとは!?

ナイフクリアに新たな武器・弾薬は必要なく、回収するのはキーアイテムと回復アイテムが中心。ゆえに、ナイフクリア時の攻略ルートは、CHAPTER 5の最短ルートをベースに、回復アイテム回収のためにまわる部屋を増やし、武器・弾薬回収用の部屋をけずるようなかたちで考えていけばいい。

いくら回復アイテムがあっても、ゾンビの集団がいるような場所へ行くのは考えもの。

4 ザッピングポイントを利用せよ

ゲーム中、数カ所に存在するザッピングポイント(→P.184)のなかでも、敵の出現数に関連するものを把握して、表プレイを手ぎわよくこなすようにすれば、そのぶん裏プレイがラクになる。表プレイでの状況がどのように裏プレイに影響してくるのかを、あらかじめ確認しておくように。

ゾンビの数に影響するザッピングポイントは、ナイフクリアにとってかなり重要だ。

ナイフクリアに挑戦するうえで、障害になると思われる11体のモンスターをピックアップして、それぞれの対処法を紹介する(ここに載せた以外のモンスターは基本的にダッシュで回避することが可能)。なお、この攻略内でのHPの回復タイミングは、プレイヤーの判断にゆだねているため、G・第4形態戦以外には回復の指示を記載していない。

表プレイ&裏プレイ共通モンスター

ナイフクリア最大のライバルか!?

ゾンビ

ゾンビはナイフに対しての耐久度が高く、倒そうとした場合、長期戦になることは確実。また、主人公が近づくとすぐにかみついてくるため、横を通過することも容易ではない。ここに載せた3項目を活用して対処するといいだろう。なお、特定の場所でゾンビを効率よく避ける方法は、CHAPTER 5の各図を参照。

できるだけ少ない数のゾンビを、なるべく広い場所まで誘導してから戦うこと。

対抗策1 高い場所から攻撃

ゾンビは、主人公が段差の上にいると『胃酸』を使ってくる。しかし『胃酸』の攻撃範囲はせまく、主人公が少しでも離れると届かなくなるので、その攻撃範囲のやや外から下段攻撃を行なえば、無傷でゾンビを倒すことが可能だ。この対処法が使える場所は、市街地・広告塔のゴミ箱の上、下水道・東側下水道の通路の上、研究所・B4通路の横にあるターンテーブルの上の3ヵ所。とくにターンテーブルは、5体のゾンビ改を倒せるので利用価値が高い。

時間はかかるが、この位置で下段攻撃をくり返すだけで、簡単に倒すことができる。

対抗策2 行く手をはばむゾンビには

ゾンビの数が多い場合は、なるべくたくさんのゾンビをまとめてから、ワザとかみつかせる。すると、振りほどいたときに周囲のゾンビも一緒にダウンするので、そのスキに通過することが可能だ。ただし、数があまりにも多いと、一部のゾンビがダウンしない場合がある。振りほどいたあとは、周囲を確認してからダッシュすること。

1対1の場合は、数回攻撃してダウンさせ、その上を通過する戦法も有効。

はいずり＆腹ばいゾンビにはワザとつかまって、頭をツブすのもいい。

対抗策3 エイダをボディガードにする

レオン編で、エイダがともに行動している状態でしか使えないテクニック。まず、ゾンビの近くまでエイダと一緒に移動し、自分はわずかに後退して待つ。あとはただ傍観していれば、エイダが付近のゾンビを勝手に倒してくれるので、簡単に先へと進めるようになるのだ。ただし、このときに後退しすぎると、エイダもついてきてしまうので注意すること。

まずは、エイダを配置したい場所まで誘導する。

→

配置が完了したら、エイダから少し離れて待つだけでOK。

歩いて止まってやりすごせ

リッカー

リッカーは、攻撃力が高く動きもすばやいため、戦わずに回避していくのがベストの対処法だ。基本的に、主人公が歩くか止まっていれば、リッカーはゆっくりと移動するだけで、とくに攻撃はしてこない。しかし、主人公がダッシュしたり、リッカーに接触したりすると、かならず攻撃を仕掛けてくる。そうなったら、攻撃を受ける前にリッカーの横をダッシュで通り抜けるべし。また、主人公が歩いているときでも、接近しすぎるとリッカーが臨戦態勢を取ることがある。その場合はしばらく停止して、臨戦態勢が解けるのを待つこと。

位置合わせにすべてをかけろ!

アリゲーター

①がスタート位置、②と③が通路の角だ。それぞれのポイントのあいだは、回復しつつひたすら攻撃すること。

ナイフでは高圧ボンベが壊せないので、直接アリゲーターを攻撃して撃退するしかない。アリゲーターをナイフで倒すには約31回の攻撃を当てなければならず、しかもトドメの一撃だけは下水道・処理プールにつづくドアの前で当てる必要がある。基本は「2回攻撃して、敵から1回反撃を受ける」パターンをくり返す体力勝負。そのため、HPを全回復できるアイテムがふたつ以上は必要だ。しかし、ただ攻撃するだけでは、壁とアリゲーターのあいだにはさまれたり、一方的に攻撃を食らってしまうこともある。そこで、ゴミ運搬路を①、②、③の3つのポイントにわけ、各場所ごとに主人公を立たせておくべき位置を写真で示しておいた。この位置合わせが完璧なら、前述のパターンを維持できるはずだ。

① スタート位置を調整せよ

行動可能になると同時に方向キーを⇨に入力して横を向き、写真の位置へとダッシュ。直後に攻撃を開始する。

③ 2回目の通路の角における位置合わせ

直前に食らった攻撃で通路の角まではじかれたら、写真の場所へ位置を合わせる。以降の攻撃方法は②と同じ。

② 1回目の通路の角における位置合わせ

直前に食らった攻撃でこの位置まではじき飛ばされたら、攻撃をやめて位置合わせを行なう。

写真の場所へ位置を合わせたあとは、すぐにR1ボタンで敵をサーチして、ふたたび攻撃。

主人公の攻撃が当たらなくなったら、敵の鼻先を狙うように方向キーで向きを変えていく。

やがては通路の角を曲がり終えた敵に、はじき飛ばされてしまうが、かまわず攻撃を継続する。

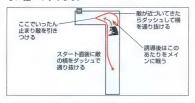
表プレイにのみ登場するモンスター

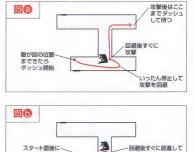
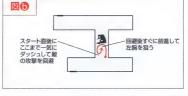
左の腕を集中攻撃!

G成体

G成体は左の肩口が弱点で、1回攻撃を当てると、左腕が落ちて一定時間もがきつづける。そのあいだは攻撃をしてこないため、左腕が再生するまでは連続で攻撃を当てつづけることが可能だ。なお、レオンとクレアではG成体と戦う場所が異なり、それにともなって、戦法もカコミ内のように変化してくる。

クレアの場合 積極的に攻めるべし

G成体の攻撃を誘い、それを回避したあとに左腕を攻撃する。2回つづけて狙いをはずしてしまった場合は、敵の反撃を警戒していったん離れたほうがいい。以上の行動を左腕が落ちるまでくり返す。クレアの場合はどの位置で戦っても左腕を狙えるが、下図のように、広い場所へ敵を誘導したほうが、さらに狙いやすくなる。

レオンの場合 チャンス到来を待て

クレアと同じように、敵の攻撃を誘って左腕を狙う戦法をとってもいい。ただし、浄水室は通路がせまいため、敵の攻撃を回避しにくいのが難点だ。さらに、袋小路にとどまっていると、追いつめられて脱出不可能となってしまう。そうならないよう、敵の横を抜けて反対側へ移動することを忘れずに。時間をかけてでも安全に倒したいなら、図ⓐの動きをくり返すのがオススメ。一方、短期決戦を挑むなら図ⓑの戦法を使うこと。ただし、後者は左腕に確実に攻撃を当てないと、たちどころに追いつめられてしまうので注意。

爪の大振りを誘え

G・第2形態

G・第2形態は近づかなければ攻撃してこないため、とにかく距離を離すことが鉄則だ。まずは戦闘開始直後に3回攻撃したあと、ダッシュで離れる。そのまま敵に背を向けて停止していると、背後から『ツメ』を仕掛けてくるので、少しだけダッシュしてそれをかわす。直後に1回攻撃し、すぐに反転して再度離れる……のくり返しでOK。ちなみに、主人公のHPがFineでない場合、敵は攻撃するかわりに長いあいだツメをかまえるようになるが、そのスキには3回連続で攻撃を当てることが可能だ。ただし、敵に追いつめられそうになったときだけは、左下の連続写真のとおりに行動して回避すること。

ダッシュを使って攻撃をかわしたあとは、方向キーで反転。

攻撃するかわりに、ダッシュで横を通過して、敵をやりすごせ。

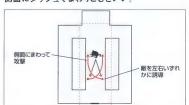
ある程度攻撃すると、敵の行動が極端に遅くなる(→P.54)。こうなったら勝ったも同然。

制限時間がクセ者だ

G・第4形態

表プレイ最後の敵、G・第4形態との戦闘で、最大のライバルとなるのは制限時間。脱出するまでの制限時間は5分間あるが、G・第4形態を変形させるまでに約1分、脱出するのに約30秒かかるため、変形後は3分強で倒さなければならない。変形前との戦いかたは右のカコミを、変形後の対処法は①〜④を参照。なお、回復アイテムは持てるだけ持っていくこと。

① 基本は横から攻撃

G・第4形態(変形後)には、正面から攻撃してもナイフが当たったことにならないため、側面か背後から攻撃を行なう必要がある。ただし、カーゴルーム内にある3本の通路のうち、左右の2本はせまくて敵の側面にまわりこめないので、中央の通路(下図の点線で囲っている部分)で戦うようにすること。敵をいずれかの方向に引きつけ、その反対方向の側面にダッシュでまわりこむといい。

攻撃後は敵の行動を見きわめろ

側面にまわりこんだら、1回だけ攻撃。それに対して敵がどう反応するかを見てから、つぎの行動を決定すべし。

ジャンプ　反応なし

敵がジャンプした場合は、すぐにダッシュして距離を離す。

とくに反応しない場合は、もう1回攻撃を当てることが可能。

攻略ポイント

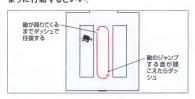
変形前は速攻で倒せ

G・第4形態の出現後、主人公が行動可能になったらすぐに一歩だけ前進し、あとはひたすら連続で攻撃。4回攻撃を当てたあと、敵の『ツメ』を食らうが、回避に時間をかけられないので、かまわず攻撃を続行。合計で21回攻撃を当てれば、敵が変形をはじめる。なお、この21回目のときに下の写真の位置まで移動してから攻撃を当てると、変形後の敵がいきなり攻撃してくる確率が下がる。

20回目の攻撃のあと、HPを回復させてから移動。

この位置にたどり着いたら、攻撃を1回当てて変形させる。

② 敵が頭上にいる場合

頭上の足場にいる敵にはナイフが届かないので、通路に降りてくるのを待つしかない。なお、その状態で敵が使ってくる『ふみつけ』を食らうと、回避する間もなく『かみくだき』まで連続で食らうことがある。HPがFineでない場合だとゲームオーバーになりかねないため、HPの残量にはつねに気をくばっておくこと。『ふみつけ』を回避するときは、下図のように行動するといい。

③ 『体当たり』をしてきたら

互いの距離がかなり離れている状態になると、敵は『体当たり』を仕掛けてくる。この攻撃は回避するのが困難なので、逃げるために時間を費やすよりも、ワザと受けて敵の動きを止めたほうが賢明だ。『体当たり』を当てた直後、敵は背を向けて歩きはじめるが、そこを狙って主人公が攻撃を行なった場合、反撃を受けてしまうことがある。①のときと同様に敵の様子をうかがい、ジャンプするのか移動しているのかを見きわめ、後者だと確認したときのみ攻撃を行なうようにすること。

攻撃チャンスを見逃すな

変形後のG・第4形態を倒すには、制限時間内に攻撃を36回も当てなければならない。ここでは、なるべく多くの攻撃できるポイントを把握してもらうために、敵にかならず攻撃を当てられる状況を、以下にピックアップしてみた。

●おたけびをあげているとき……それほど長く動きが止まるわけではないが、近くにいれば1回だけ攻撃を当てることができる。なお、おたけびが終わったあとの敵は、かならずジャンプするので、攻撃後はダッシュで距離を離すこと。

●三角跳びの着地時……三角跳びの着地直後には、1回は確実に攻撃を当てられる。ただし、『ふみつけ』を食らう危険性もあるので、無理には狙わないほうがいい。

●『かみくだき』を空振りしたとき……敵が近くにいれば攻撃を3回以上当てることが可能。この状況は『かみくだき』を食らったあと、敵がすぐに『ふみつけ』から『かみくだき』の連携を使ってきたときによく起こる。

三角跳びを見たら、すぐに敵の真下に移動して着地を待つ。

着地時を狙って1回攻撃。そのあとは①と同様、敵の動きを確認。

裏プレイにのみ登場するモンスター

一発覚悟ですり抜けろ

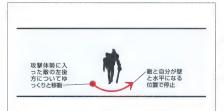
タイラント

まともに戦っても勝ち目は薄いので、敵の横を通り抜けるようにダッシュして逃げる。主人公のHPが多いときに敵が使ってくる『ラリアット』は、食らってしまってもかまわない。直後に使用してくる、予備動作の長い『ダブルハンマー』のスキに、ダッシュで敵の横をすり抜けられるからだ。一方、主人公のHPが少ないときは、最初から敵が予備動作の長い『ダブルハンマー』や『右フック』を仕掛けてくるので、ダメージを受けずに避けることが可能だ。

敵が壁を破壊して通路に出現したときは、壁沿いにダッシュすれば背後を通過できる。

パイプ攻撃を空振りさせろ

G・第1形態

当たるとしばらく行動不能になるパイプ攻撃と、即死攻撃のコンビネーションは確実に回避したい。敵を倒すには、つねにその左後方(手にパイプを持っていない側)にくっつくようにするのが基本。敵は左まわりで主人公のほうを向こうとするので、それに合わせて動いていけば、狙いをつけさせないまま左まわりで移動しつづけることができる。このときに早く移動しすぎると、敵の移動が右まわりに変わってしまい、攻撃を食らいかねないので要注意。上記の行動中に敵が攻撃体勢(パイプを振りあげて移動)に入ったら、左図の要領で移動。敵と主人公の位置関係が壁と水平になっているときは、パイプ攻撃が壁ではねかえり、そのスキに攻撃を1回当てることができる。以降は、ふたたび敵の左後方の位置につき、一連の動きをくり返していけばOKだ。

敵がうなり声をあげて大きく振りかぶったら、即死攻撃の合図。

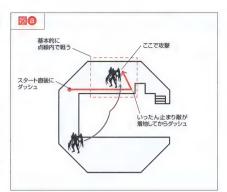
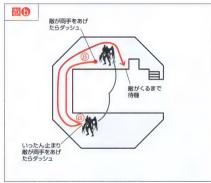
左右いずれかにかわし、空振りのスキに2～3回攻撃せよ。

タイミングを覚えて確実に回避

G・第3形態

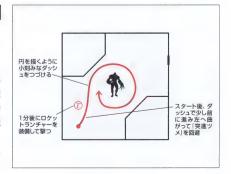
G・第3形態は、前方と左右に対する攻撃範囲こそ広いものの、後方に対してはまったくの無力。その点を考慮して、図ⓐのように近づいてくる敵の左手側をダッシュで通り抜け、背後から攻撃を仕掛けていく、という戦法が基本となる。横を通過した瞬間に敵は『ツメ』を使ってくるので、空振りしたところにすかさず1回攻撃を当てることが可能。主人公のいる方向に敵が向きなおったら、同じように左手側を通り抜けてから攻撃すればいい。これを4〜5回くり返すたびに敵は一時行動を停止するが、そのときには2回連続で攻撃を当てることができる。

なお、敵に攻撃を16回以上当てると、一時停止した(両手をあげた)あとに『連続ツメ』を使ってくるようになるので、そのときは図ⓑの方法を使って対処するようにしたい。図ⓑのあとは、ふたたび最初と同じパターンを使って攻撃していくこと。

図ⓑに対応させせつつ、『連続ツメ』の避けかたを解説。まずは敵をⓐの位置で待ち(写真1枚目)、『連続ツメ』を回避後(写真2枚目)、そのままダッシュでスタート地点へもどる(写真3枚目)。回避のタイミングが早すぎて敵が『連続ツメ』を使ってこなかった場合は、βの位置で再挑戦すること。

敵がツメを左右連続で空振りしたときも、一時停止した場合と同様に、2回つづけて攻撃を当てることが可能。

ひたすら逃げて武器を待て

スーパータイラント

スーパータイラントはロケットランチャー以外の武器では倒せないため、1分間逃げまわり、図のⓡの位置に武器が落とされるのを待たなければならない。開始直後は図内の指示どおりに動き、そのあとは1分が経過するまで小刻みにダッシュしつづける。なお、このときに敵が使ってくる『突進ツメ』は、方向キーを↙に入れたままダッシュすれば回避することが可能だ。

安全地帯を活用せよ

G・第5形態

行動可能になると同時に、向かって左の触手のつけ根あたりを攻撃。触手に中央へと押しもどされそうになるが、方向キーで左に移動して『かみつき』を回避する。触手が全部引っこむまで攻撃をつづけたら、右の写真の安全地帯へダッシュで移動し、ふたたび攻撃を再開。そのあとは、下のカコミを参照。

ここが安全地帯。触手の攻撃を受けず、かみつかれることもないので、攻撃だけに専念できるのだ。

攻略ポイント

安全地帯にとどまることができる条件

主人公が安全地帯でしばらく攻撃していると、敵は伸ばしていた触手を引っこめる。このときは、まだ安全地帯に影響はなく、攻撃を続行することが可能だ。しかし、そのあとも安全地帯にとどまれるかどうかは、直後の敵の触手の出しかたによって決まる。具体的な条件は右の写真を参照。

安全地帯から押し出された場合は、スタート時と同様に、向かって左の触手のつけ根を攻撃しつつ、触手が引っこむのを待つ。

安全地帯にとどまれる状況

敵が4本の触手を一気に前方へ伸ばしてきた場合なら、確実に安全地帯にとどまることが可能だ。

安全地帯から押し出される状況

敵が触手を上下バラバラに出してきたときは、安全地帯から押し出されてしまう可能性が高い。

ナイフを上手にあつかうために

最後に、いまひとつナイフをうまく使いこなせないプレイヤーのために、どういう点に気をつけてナイフをあつかえばいいのかを状況別に解説していく。

●**ナイフがなかなか当たらない**……多くの場合、敵が遠すぎるか、自分の右側に障害物があるのが原因。適当な位置まで移動すれば、その状況は回避することができる。なお、空中にいる敵には水平または上段攻撃しか当たらないので注意。

●**敵とちがう方向に攻撃してしまう**……これは、ダッシュでの回避後にすぐ攻撃するときや、背後にいる敵を攻撃しようとしたときに起きやすい現象。おそらく原因は、R1ボタンと◎or▢ボタンを同時に押しているため。R1ボタンで敵のほうを向いてから、◎or▢ボタンを押すようにすること。

●**うまく連続で攻撃できない**……R1ボタンと◎or▢ボタンを押しっぱなしにすれば、簡単に連続で攻撃が行なえる。攻撃目標を変えるときは一度◎or▢ボタンから指を離し、方向キーの左右かL1ボタンで目標を設定しなおせばいい。

連続攻撃中に敵の位置がズレたら、◎or▢ボタンから指を離す。

→

L1ボタンを押して敵を捕捉しなおせば、攻撃を続行することが可能。

ナイフによる攻撃をスムーズに行なうには、右側に壁などの障害物がない場所を選んで戦うようにすること。

本作のディレクターである神谷英樹氏（カプコン開発本部第二制作部所属）に、『バイオ2』に関する40の質問にお答えいただいた。興味深い回答が多数あるので、じっくりと読んでいただきたい。なお、貴重な設定原画や開発中画面も、合わせて掲載している。

Q1

最初の舞台を警察にしたのは？

A1 前作は“森に囲まれた洋館”という設定で閉塞空間を演出していましたが、今回はもっと絶望的な状況を作りたかったので、前作の舞台でもあったラクーンシティー全体を、ゾンビに囲まれた死の街にしてしまいました。その最初のステージを警察にしたのは、街の治安を守る正義の象徴である警察でさえ悪魔の巣になっている、という構図が気に入ったからです。「もう頼れるものは何もない」という絶望感がただようではないですか。

Q2

ザッピングのアイデアはどうやって生まれた？

A2 ストーリーをザッピングさせたいというのは、前作の開発後期からあった考えです。開発の現場から「クリスとジルのストーリーって同じ時間軸上にあるものなの？」という質問が結構あって（実際にはふたりのストーリーはパラレルです）、そのアイデアは『2』で使ってもいいかな、と思っていました。

Q3

「レオン表&クレア裏」と「クレア表&レオン裏」のどちらが本編的な位置づけと言える？

A3 もちろん両方です。余談ですが、今回はザッピングに力を入れたかったので、シナリオ分岐の要素はカットしました。ザッピングのストーリーが4種類あることを考えると、分岐するストーリーを何度も楽しんでもらう必要はないかな、とも思いましたし……。余裕があれば、分岐させてみてもおもしろかったとは思います。

Q4

ゲームに登場する武器の選別はどのような基準で行なわれた？

A4 基本的に「こんな用途の武器を出したい！」というのは、みんなでミーティングをして決めます。ゲーム性の根幹的な部分に関わる大切なことなので、その威力や効果など、慎重に検討して選んでいきます。とくに今回は、レオンとクレアで使用する武器がほとんどちがうので、武器のふりわけや、実際のゲーム上での調整なども大変な作業でした。具体的にどれを選ぶかという段階では、スーパーバイザーである武器マニアの竹内（プレイヤーキャラクターのモーションデザイナー）のセンスに任せています。レオンのハンドガンのH&K VP70は、個人的にはカッコ悪いと思ったんですが、竹内が異常に興奮して推すので……マニアですよね。

Q5

サウンドにおいて工夫したことは？

A5 BGMの面では、「恐怖」を演出することはもちろん、曲としてもちゃんとしたメロディラインを持ったものを、という要望がスタッフのあいだから出されました。本来の恐怖が薄れないよう、かつ心に残る音楽というのは非常にむずかしいことだったと思いますが、それを見事にこなしてくれたサウンドスタッフには拍手。SE（効果音）に関しては、本物の音から引っぱってきても、ゲームに当てはめてみると違和感がある……というのがほとんどだったので、それをゲーム中にマッチさせるのに苦労していたみたいですね。銃声やモンスターの鳴き声だけでなく、足音ひとつにも細やかなこだわりがあるのです。

Q6

レオンが着任式前からラクーン警察の制服を着ていたのはナゼ？

A6 レオンがラクーンシティーにくる直前の話をしますと……。

レオンは警察学校を卒業し、すぐにラクーン市警に配属が決まる。凶悪な事件とは無縁に思える田舎町でありながら、最近奇妙な事件ばかり起こっているラクーンに、正義感の強いレオンは非常に興味を持っており、自ら配属を志願していた。

当日はもちろん朝から勤務に就かなければならなかったのだが、それまでに住んでいた土地を離れるとき、恋人と別れる、別れないで大騒ぎし、引っ越しが延び延びになっていた（最終的には、別れることになったらしい

が……)。

結局、引っ越し先の決まらないまま就任前日をむかえ、レオンは徹夜で車を飛ばしてラクーンシティーへ。しかし、途中のモーテルで、レオンは酒を飲んで大荒れ。そのまま酔いつぶれ、起きたのはすでに昼過ぎだった!(いいかげんなようだが、ここまで心を乱していたのは、女性に誠実なレオンらしいところと言える)

大あわてで飛び出したレオンだったが、途中に何度交信を試みても、ラクーン市警からの応答はない。
「このぶんだと、ラクーンに着くのは夜になるな。……まあいい、ここまで遅れたら昼も夜も同じだ」

カーステレオから流れるお気に入りの音楽に合わせて、リズムを取りながら車を飛ばすレオン。まっすぐ伸びたハイウェイの先には、夕日に照らされて不気味に浮かび上がる、真っ赤なアークレイの山々がそびえていた……。

……というわけで、支給ずみだった制服には、モーテルで着替えていました。

Q7

クレアはどんな大学生活を送っている?

A7 クレアの趣味はバイクいじり。エンジンを買ってきて、自分の好きなスタイルに組み上げるのが大好き。現在2台のバイクを所有(オープニングの白いヤツと、ランキング画面の黒いヤツ)。ボーイフレンドは多いが、特定の誰かとつき合ったりはしていないようです。

Q8

エイダはジョンを愛していたのか、それとも利用していたのか?

A8 それは……エイダのみぞ知るところでしょう。とにかく彼女には多くの謎が隠されています。彼女を送った組織の実態さえ、明らかになっていないのですから……。

Q9

エイダ・ウォンは本名?

A9 Q8でお答えしたとおり、エイダに関しては、いっさいが謎に包まれています……と、いまはしておきましょうか。余談ですが、前作から名前が登場しているキャラクターはエイダだけではありません。『バイオ1』のキャラクター選択画面を見てみましょう。ほら、クリス、ジルの身分証明書に「Brian Irons」のサインが……(くずれていてわかりづらいか?)。

Q10

ネーミングに由来のあるキャラクターはいる?

A10 「シェリー」という名前は、The Four Seasonsの名曲「Sherry」から取っています。歌詞もなかなかいいですよ!

Q11

ガンショップのカウンターの下にアンブレラのロゴがあるところを見ると、主人はアンブレラの関係者?

A11 武器屋のオヤジは単なるオヤジです。ちなみに名前はロバート・ケンド(Robert Kendo)。あだ名はボブで、年齢は40歳。拳銃集めが趣味であるS.T.A.R.S.のバリーとは仲が良く、ちょくちょく一緒に釣りに行ったりしていました。カウンターに貼ってあるアンブレラのマークは、薬品関連の単なる広告です。ラクーンシティーという街自体がアンブレラによって支えられているようなものですから、その商品はあらゆるところに浸透しているのです。

Q12

ゾンビたちが大量発生しているなか、ガンショップの主人が、入口のドアにカギをかけていなかった理由は?

A12 オヤジ(ボブ)は、カウンターの裏側で息を潜めて隠れていました。ヘタに動くとゾンビに見つかり、襲われる可能性もあったからです。実際、ゾンビたちには、裏通りからガンショップに入り、表通りへ向かって出て行くという動きがあったので、ドアさえ開けておけば、わざわざ足を止めてカウンターの裏にいるボブに気づくゾンビはいませんでした(もちろん、カギをかけるヒマなどありませんでしたが……)。しかしボブは、侵入者(レオンまたはクレア)がゾンビでも暴徒でもないと知って油断し、押し寄せるゾンビの大群をふさぎとめることなど到底できない、あの小さなガンショップに立てこもろうという最悪の選択をします。結果、人間に興奮したゾンビたちに窓から侵入され、命を落としてしまうのです……。

Q 13

ベンが投獄されていた理由は？

A13 署長の身辺を探っていたために捕らえられていました。署長にとって、ジャマ者を始末するのはその権力をもってすれば簡単なこと。いくらでも罪をでっちあげることができるのです。……とはいえベンも看守からカギをくすねており、逃げ出すことはいつでもできたのですが。

Q 14

剥製好きという共通点を見ると、前作に名前だけ出てきた保安部長はブライアン署長と何か関係がある？

A 14 アンブレラと深くつながっていた署長と、保安部長はもちろん面識があるはずですが、剥製好きについては偶然の一致でしょう。署長の持っている剥製は、狂った内面の象徴であり、警官のなかには署長が夜な夜な人間の剥製を作っているなどと噂する者までいたのですから……。保安部長の部屋に置かれた剥製のなかには、署長から贈られたものもあるかもしれませんね。

Q 15

ウィルスを蔓延させたネズミはモンスターにならなかった？

A 15 モンスターにはなりました。しかし下水道の生態系は大きくくずれており、巨大化したゴキブリとの生存競争に負けたのです。

Q 16

つぎつぎに進化して登場するGは、すべて同じ個体？　もしもそうだとすると、フィルムAに写っているGの正体は？

A 16 レオンとクレアが戦うGは、すべて同じ個体です。では、フィルムAのGは一体どこへ行ったのか？　答えは「どこにも行っていない」です。あのGはまだ実験段階のもので、いまでもアンブレラの研究所の一室で、培養カプセルに入っています。さて、どこの部屋でしょう？　実際にゲーム中にも出てくる部屋ですよ……。ちなみにそのGはあくまで実験体。あれ以上進化することはありません。

Q 17

行く手を何度もはばんでくるタイラントは、すべて同じ個体？

A 17 こちらも、すべて同じ個体です。アンブレラのヘリコプターがたくさんのカプセルを運んでいたのは、スペアとしてのタイラントがそれだけ存在するということです。必要とあれば、アンブレラはほかのいかなる場所にでもタイラントを投下することでしょう。

Q 18

研究所の緊急脱出口などにある「○にCを3つ重ねたようなマーク」は何を意味する？

A 18 あれは“バイオハザード”を引き起こす恐れのある場所・物などにつけられる警告マークです。現実に存在するものなので、探せば、あのマークがついているものを購入することも可能でしょう。ちなみに前作では、タイラントが保管されていた部屋の前にこのマークがありました（覚えてる？）。

Q 19

前作の洋館事件のとき、ウィリアム夫妻は何をしていた？

A 19 まさにG－ウィルスの完成に向けて開発を進めていたところでした。アンブレラにとっては、T－ウィルスもG－ウィルスも並行して進めていたプロジェクトで、その時点ではそれぞれに優劣はなかったのです。ウェスカーの裏切りのためにアンブレラは研究所のひとつを失いましたが、T－ウィルス自体は確保していたので大きな問題はありませんでした。一方、ウィリアムの統括する研究所では、ウィリアムの暴走のきざしがすでに早いうちから見られており、G－ウィルスを渡そうとしないウィリアムからの奪回計画が、アンブレラ内部で着々と進められていました。

Q 20

レオン表&クレア裏で、クレアが熔鉄プールに落とすG－ウィルスと、アネットが死ぬ直前に持っていたG－ウィルスは同一のもの？

A 20 ちがいます。アネットが持っていたG－ウィルスは、レオンに投げ捨てられています。クレア裏で熔鉄プールに投げこまれるのは、シェリーが最初から首に下げていたペンダントです。つまり、G－ウィルスは2個あったわけですね。

Q21

ウィリアムのもとから奪い去られたG－ウィルスの行方は？

A21 アネットの回想シーンをよく見ているとわかるのですが、狂暴化したウィリアムは、奪い返したG－ウィルスをすべて口から体内に取りこんで……つまり「喰って」います。ちなみに、アナザーシナリオ『第4の生存者』でハンクが持っているのは、ウィリアムに喰われる前に確保していたGカプセルだと思われます。 あのシナリオの結果、G－ウィルスは、ハンクによりアンブレラの手に渡ってしまったと考えてもいいでしょう。

Q22

電話が通じないはずの警察署にFAXが届いたのはナゼ？

A22 内蔵のメモリに一時的に保存されていたデータが、ちょうど何かの拍子に印刷されたものと思われます。S.T.A.R.S.と言えば、警察署内でも特殊な存在。送信されてくるFAXも、受信する側からの指示がなければ印刷されない機構になっているのです。理由はわかりませんが、クレアの前で文書が印刷されたのには、何か因縁めいたものを感じます。

Q23

レオン表のエンディングで、なぜシェリーはレオンを知っていた？

A23 劇中では描いていませんが、貨物列車が発車するまでのあいだ、クレアとシェリーの会話があったはずです。……つまりクレアは、レオンという男性とともに研究所を脱出しなければならないことと、その男性についての話をシェリーにしていたのです。

Q24

S.T.A.R.S.メンバーが登場しないのは……？

A24 前作の主人公がとくに必要だとは思わなかったので……。むしろ今回は、前作に劣らない魅力的なキャラクターを作りたいという気持ちがありましたから、すべて一新してストーリー作りを進めました。

Q25

クリス、ジル、バリー、レベッカの行方は？

A25 クリス、ジルらの消息は、ヨーロッパへ向かったということ以外は依然不明です。レベッカは……そのうち明らかになるかもしれませんね。

Q26

隠しアイテムであるフィルムDの中身がアレだったのは？

A26 CGデザイナーの白石の完全なる趣味です。僕は止めたんですけど……（ウソつけ！）。まあ、こんな遊び心、大切ですよね？

Q27

ブラッドはどのような経緯でゾンビになってしまった？

A27 クリスたちが洋館からもどったあと、ブラッドとのあいだにどんなことがあったかは、ブラッドの性格を考えれば容易に想像できます。……つまり、臆病で、警察という組織にへつらって生きている彼は、きっと署長の側に立ってクリスたちの必死の訴えを否定したことでしょう。クリスたちがヨーロッパに向けて飛んだあとも、ブラッドはそのまま警察署に残り、事件に巻きこまれたというわけです。

Q28

ロケットランチャーを投げる女性の正体は？

A28 一体、誰だと思います？ しばらくはみなさんの反応を見ていようかと思います（イジワル！）。
【編注：レオン裏で、その人物のシルエットの胸元をよく見てみると……】

Q29

なぜ豆腐？ あのボイスは誰の声？

A29 じつはあれ、開発ツール上で使用していたキャラクターだったりします。開発終盤、このキャラクターを使ってゲームができてもおもしろいのでは？……という意見によって、『第4の生存者』に入れることになったのです。

ちなみに「豆腐」の声は、非常に独特なしゃべりかたをする、敵担当プログラマー唐津麻(通称唐やん)のものです。

Q 30

隠しコスチュームはどのようにして決まった？

A 30 クレアの隠しコスチュームは僕の趣味です。デザインを担当した白石は本来CGモデルのデザイナーなのですが、「女性キャラクターの隠しコスチュームなら手伝ってもいい！」と名乗りをあげ、作ってくれたのです。ちなみに、彼は前作の『ディレクターズカット』のときも、コスチュームを変える予定のなかったレベッカの衣装を自主的にデザインしたという経歴を持っています(だからバリーは旧服装のまま)。

Q 31

エイダのスカートの中身はどのようにテクスチャーされている？

A 31 それは……ナイショです。そんなことより、レオンのタンクトップ姿。彼のワキ毛をチェックできた人間は果たして何人いるのでしょうか!?

Q 32

背景のグラフィックには、どんなお遊びの要素がある？

A 32 う～ん。たぶん勝手にいろいろやってると思いますよ。たとえば、一時期CGスタッフのあいだでヨーヨーが流行ったことがありました。その時期に描かれたCGの壁には「Yo 4 it！(Yo for it！＝ヨーヨーフリークたちの合言葉)」の文字が。おいおい……。ちなみに市街地の壁です。みなさん探してみましょう。

Q 33

ボツになった企画を教えて。

A 33 エイダの恋人「ジョン」を、サブストーリー的にからませようかなぁという案はありました。アンブレラの悪しき計画に荷担したことをつぐなうため、自らの身体を「T－ウィルス」におかされながらも主人公を陰からささえ、最後にはタイラントにトドメを刺すための「アンチT－ウィルス弾」をプレイヤーに託し、エイダに会うことなく死んでいく……。ザッピングともからめて、ジョンが終盤まで生き残るかどうかはプレイヤーしだい……というものでしたが、どうでしょう？ やってもよかったかな……？

Q 34

『バイオ2』ができる前にボツになったと言われる『バイオ1.5』とは、具体的にどんなゲームだった？

A 34 ステージ構成は、現在のものとほとんど変わりません。ただ、最初の警察署はかなり近代的な作りの建物で、ふつうのオフィスビルになっていました。また、工場の倉庫や生産ラインなどに入ることができたり、外に停めてあるトレーラーの荷台に乗れるような場面もありました。シナリオは現在のようなザッピングシステムではなく、ひとり1本。女性主人公のシナリオにエイダがチラッと登場するシーンがあったり、警察署でカードキーを渡してくれる警官マービンが、レオンの先輩として最後まで行動をともにするパートナーだったりしました。総ボツにした理由は、「これが『バイオ2』だッ！」と胸を張って発表できる内容には遠くおよばなかったためです。『バイオ』を名乗らないのであれば、ゲームとして及第点だったかもしれませんが、我々はそれを『バイオ2』として出したくはなかったのです。

Q 35

女性主人公がレーサーでなくなったのは？

A 35 『1.5』がボツになった時点で、シナリオも作りなおしということで女性主人公の設定をガラリと変えました。『1.5』の女性主人公「エルザ」は、アンブレラの事件については何も知らない女子大生レーサー。それがあのクリスの妹「クレア」になるにあたって、「クリスの妹だったら、もっとカッコいい、元気な女の子にしよう！」ということで、外見やらコスチュームやら、すべてについて変更を行ないました。そうして十分に個性の強くなったクレアには、もはや「レーサー」などという肩書きは必要なくなっていたのです。

Q 36

もしも『バイオ2　ディレクターズカット』を作るとしたら、どのような変更を加えたい？

A 36 もっと難易度を上げたバージョンはほしいと思います。「第3の主人公」を立てて、もう1本シナリオを作るとか……!?　でも、いまは続編に全力をかたむけたいと思っているので、『ディレクターズカット』は当分（永遠に？）出ないでしょうね……わかりませんけど（？）。

Q 37

『バイオ2』は続編を想定して作られた？

A 37 続編については、とくに強くは意識していませんでした。まあ、こんな質問が出るのも、あのエンディングを見ての反応なんでしょうが……。エンディングムービーの大ワクは僕が決めました。最後にビシッとキメつつ、プレイヤーが余韻にひたれるようにしたいなあと思い、あのセリフが生まれたのですが、じつは結構あっさり考えついたものだったりします。ということはつまり……「深く考えていない」……？　でもカッコいいでしょ？

Q 38

『バイオ3』はどのような内容を目指したい？

A 38 原点であるテーマを見つめなおし、「恐怖」の表現をさらに追求したいと考えています。プレイするときに何か新しい感覚が必要かな、とは思っていますが……。

Q 39

『バイオ2』のキャラクターで、『3』に登場するであろう人物は？

A 39 『3』については、まだ何も決まってないんです。ホント、隠してるわけじゃなくて……。いまならいろんなアイデア募集中なので、さあみんなで手紙を書こう！

Q 40

読者に何かメッセージを。

A 40 『バイオ2』、いかがだったでしょうか？　制作サイドから率直に言わせていただくと、市場を非常に意識して制作にあたり、またそれによってさまざまな悩みが舞いこんでくるやっかいなゲームだったと思います。前作がかなりマニアの層を意識して作られていた作品だったのに対し、今回はファン層を広げるという目標を最初からかかげて制作にあたってきました。それには予想以上の苦労と葛藤の日々があったのです……。

検討するポイントはたくさんあり、難易度だけでなく、システムや操作性などつねにライトユーザーを頭において開発してきました。しかし「マニア向けなニオイ」も『バイオ』のウリのひとつだという面もあり、そのあたりからくる矛盾にいつも頭を悩ませました。「平均的に良いゲーム」という評価では、『バイオ』とは言えないと僕は考えていましたので、クリエイターとして、ここは絶対にゆずれない、というこだわりは大切にしました。

とりあえず気楽に『バイオ2』をプレイしてみて、『バイオ』シリーズの別の一面、魅力、そして可能性などを見出してほしいと思います。ご意見・ご感想などがありましたら、どしどしカプコンまでお寄せください。僕へのファンレターも待ってます……なんてね。

ITEM DATA INDEX

ゲーム中で入手できるすべてのアイテムを、種別ごとに分類して紹介する。入手できるシナリオ、入手場所、そして簡単な解説も併記しておいたので、活用してほしい。なお、各種別内での掲載順は、レオン表でのアイテムの入手順をベースにしつつ、見やすいようにアレンジをほどこしたものとなっている。

武　器

コンバットナイフ

使用回数に制限がないものの、攻撃力がかなり低いうえに、近くにいる敵しか攻撃できない、実用性の低い武器。

レオン 表	レオン 裏	クレア 表	クレア 裏	入手場所
○	○	○	○	レオンとクレアの初期装備

ハンドガン

弾がもっとも多く手に入る銃器なので、序盤では大活躍。だが、Gやリッカーとの戦いではパワー不足の感は否めない。

レオン 表	レオン 裏	クレア 表	クレア 裏	入手場所
○	○	×	×	レオンの初期装備（＋ハンドガンの弾×18）
○	○	×	×	エイダの初期装備（＋ハンドガンの弾×13）
×	×	○	○	クレアの初期装備（＋ハンドガンの弾×13）

ハンドガンパーツ

ハンドガンと組み合わせることにより、バースト射撃（→P.27）が可能になる。攻撃力は通常のハンドガンと同じ。

レオン 表	レオン 裏	クレア 表	クレア 裏	入手場所
○	○	×	×	㉑警察署・2Fロビー　※要・小さなカギ

ショットガン

弾が広範囲に散らばるため、複数の敵を一度に攻撃でき、リッカーなどの姿勢の低い敵にも水平攻撃で対処可能。

レオン 表	レオン 裏	クレア 表	クレア 裏	入手場所
○	×	×	×	②市街地・ガンショップ（＋ショットガンの弾×4）
○	×	×	×	⑲警察署・S.T.A.R.S.オフィス（＋ショットガンの弾×5）
×	○	×	×	⑨警察署・ホール1F（＋ショットガンの弾×5）

ショットガンパーツ

ショットガンと組み合わせると、攻撃力が上昇。かわりに弾を発射したあとの反動（＝再発射までのスキ）が大きくなる。

レオン 表	レオン 裏	クレア 表	クレア 裏	入手場所
○	○	×	×	㊹工場・西側通路

マグナム

隠し武器をのぞけば、レオンが使用できる武器のなかでもっとも攻撃力が高く、Gやタイラントと戦うときに重宝する。

レオン 表	レオン 裏	クレア 表	クレア 裏	入手場所
○	×	×	×	㊸警察署・宿直室（＋マグナムの弾×8）
×	○	×	×	⑲警察署・S.T.A.R.S.オフィス（＋マグナムの弾×8）

マグナムパーツ

マグナムと組み合わせると攻撃力が上昇し、距離による攻撃力低下がなくなる。ただし弾発射後の反動（＝スキ）も増加。

レオン 表	レオン 裏	クレア 表	クレア 裏	入手場所
○	○	×	×	㊺研究所・P-4レベル実験室　※要・武器ボックスのカギ

火炎放射器

イビー、モス・ジャイアントといった、火を発する攻撃が苦手な敵に有効だが、所持にはアイテム欄の空きがふたつ必要。

レオン 表	レオン 裏	クレア 表	クレア 裏	入手場所
○	○	×	×	㊾研究所・仮眠室

レオン 表	レオン 裏	クレア 表	クレア 裏	入手場所

グレネードランチャー

3種類の弾と組み合わせることで、さまざまな用途に使える万能銃器。全般的に攻撃力も高く、Gおよびリッカー戦で威力を発揮する。

×	×	○	×	⑲警察署・S.T.A.R.S.オフィス(＋グレネード弾×6)
×	×	×	○	⑨警察署・ホール1F(＋グレネード弾×6)

ボウガン

3本の矢を扇状に発射するが、1本あたりの攻撃力は低い。近くのゾンビを瞬時に倒したいときなどに使うといい。

×	×	○	×	②市街地・ガンショップ(＋ボウガンの矢×15)
×	×	○	×	㉙警察署・物置小屋(＋ボウガンの矢×18)
×	×	×	○	⑲警察署・S.T.A.R.S.オフィス(＋ボウガンの矢×18)

スパークショット

電極を飛ばし、そこに電撃を放つ。距離による攻撃力の低下はないが、射程がほかの銃器よりも短めなのが難点。

×	×	○	○	㊹工場・西側通路

コルトS.A.A.

装弾数が通常のハンドガンよりも少ないが連射速度は速い(＝弾の発射間隔が短い)。攻撃力は通常のハンドガンと同じ。

×	×	○	○	⑯警察署・写真暗室(＋ハンドガンの弾×6) ※要・ロッカーのカギ

レオン 表	レオン 裏	クレア 表	クレア 裏	入手場所

サブマシンガン

攻撃ボタンを押しっぱなしにすると、弾を高速連射できる。攻撃力は低め。隠し武器の場合は弾数が無制限。

○	○	○	○	㊷警察署・武器庫
×	○	×	○	㊾研究所・培養実験室
○	○	○	○	隠し武器(→P.233)

ガトリングガン

サブマシンガンよりも高い攻撃力を持つ高速連射兵器。水平攻撃しかできないが、下方向への攻撃範囲が広い(リッカーにも当たる)。弾数は無制限。

○	○	○	○	隠し武器(→P.233)

ロケットランチャー

攻撃範囲、攻撃力のどちらも全武器中で最高の性能を誇る。隠し武器として出現した場合は弾数が無制限。

×	○	×	○	⑯研究所・駅変電施設(＋ロケット弾×2)
○	○	○	○	隠し武器(→P.233)

サイドパック

装備すると、所持できるアイテムの最大数がふたつ増えて、レオンまたはクレアの左腰にサイドパックが装着される。

○	○	○	○	㊷警察署・武器庫(→P.186)

弾薬

レオン 表	レオン 裏	クレア 表	クレア 裏	入手場所

ハンドガンの弾(15or30発)

あらゆる弾薬のなかで、もっとも多く手に入る。各種ハンドガンのほか、コルトS.A.A.でも使用することが可能。

■ハンドガンの弾(15発)

○	×	○	×	②市街地・ガンショップ(×2)
○	×	○	×	⑤市街地・バス
○	×	×	×	⑩警察署・受付 ※要・小さなカギ
○	○	○	○	⑫警察署・東側オフィス(死体より)
○	○	○	○	⑬警察署・1F西側廊下
○	○	×	○	⑭警察署・作戦会議室
○	○	○	×	⑲警察署・S.T.A.R.S.オフィス
○	×	×	×	⑳警察署・資料室
○	×	○	×	㉑警察署・2Fロビー
○	○	○	○	㉖警察署・2F東側廊下
○	○	×	○	㉙警察署・物置小屋
○	○	○	○	㉟警察署・西側オフィス
○	×	×	×	㊹警察署・B1西側通路
○	○	○	○	㊷警察署・武器庫(×2)
×	○	×	○	⑫警察署・東側オフィス
×	○	○	○	㉝警察署・被疑者確認室
×	○	×	×	㊱警察署・署長室
×	○	×	×	㊵警察署・変電室
×	×	×	○	㊲警察署・署長室倉庫
○	×	○	×	㊼下水道・ロープウェイ乗り場(西)
×	○	×	×	61下水道・第1管理室
×	×	×	○	59下水道・第2管理室
○	○	○	○	76工場・操車場
×	×	×	○	85研究所・警備室

■ハンドガンの弾(30発)

レオン 表	レオン 裏	クレア 表	クレア 裏	入手場所
○	×	○	×	③市街地・路地裏
○	×	○	×	⑨警察署・ホール1F
×	○	×	○	㉔警察署・待合室
×	×	×	○	㉑警察署・2Fロビー　※要・キーピック
○	○	×	×	㊾下水道・第2管理室
×	×	○	○	61下水道・第1管理室
×	○	×	○	?(倒れたタイラント)
×	○	×	○	?(倒れたタイラント)

ショットガンの弾(7発)

Gやリッカーとの戦闘のほか、ゾンビの集団を一気に倒したいときにも使えるので不足しがち。忘れずに入手したい。

レオン 表	レオン 裏	クレア 表	クレア 裏	入手場所
○	○	×	×	⑫警察署・東側オフィス
○	○	×	×	㉚警察署・美術室
○	○	×	×	㉞警察署・押収物倉庫
○	×	×	×	㊳警察署・1F東側廊下
○	×	×	×	㊷警察署・武器庫
○	○	×	×	㊸警察署・宿直室
×	○	×	×	⑩警察署・受付　※要・小さなカギ
×	○	×	×	㉑警察署・2Fロビー
○	○	×	×	㊾下水処理場・フェンス西側通路
○	○	×	×	60下水道・第2地下倉庫　※要・ライター
○	×	×	×	65下水道・東側下水道
○	○	×	×	67下水道・処理プール
○	×	×	×	71下水道・ロープウェイ乗り場(西)
×	○	×	×	62下水道・第1地下倉庫　※要・小さなカギ
○	○	×	×	75工場・パネル室
○	×	×	×	85研究所・警備室
○	○	×	×	91研究所・休憩室(×2)
×	○	×	×	81研究所・ポンプ室
×	○	×	×	?(倒れたタイラント)
×	○	×	×	?(倒れたタイラント)

ボウガンの矢(36発)

ボウガンは一度に3発の矢を撃つために、36発といっても実質的には12回しか撃つことができない。残弾数の計算をするときは注意が必要だ。

レオン 表	レオン 裏	クレア 表	クレア 裏	入手場所
×	×	○	○	㉞警察署・押収物倉庫
×	×	○	×	㊷警察署・武器庫
×	×	×	○	㊺警察署・留置場
×	×	○	○	62下水道・第1地下倉庫
×	×	○	○	90研究所・仮眠室
×	×	×	○	?(倒れたタイラント)

マグナムの弾(8or16発)

マグナムは攻撃力が高いぶん、入手可能な弾数は少ない。レオン裏ではタイラントからの戦利品をうまく活用すること。

■マグナムの弾(8発)

レオン 表	レオン 裏	クレア 表	クレア 裏	入手場所
×	○	×	×	㊷警察署・武器庫
×	○	×	×	㊸警察署・宿直室
○	○	×	×	60下水道・第2地下倉庫　※要・ライター
×	○	×	×	62下水道・第1地下倉庫　※要・小さなカギ
○	○	×	×	75工場・パネル室
○	○	×	×	79工場・電気機関車
○	×	×	×	85研究所・警備室
○	×	×	×	97研究室・活性処理実験室
×	○	×	×	?(倒れたタイラント)
×	○	×	×	?(倒れたタイラント)

■マグナムの弾(16発)

レオン 表	レオン 裏	クレア 表	クレア 裏	入手場所
×	○	×	×	97研究室・活性処理実験室

グレネード弾(6発)

グレネードランチャー用の弾。射程が短いものの攻撃範囲は広く、ゾンビの集団を一掃したいときやリッカー戦で役立つ。

レオン 表	レオン 裏	クレア 表	クレア 裏	入手場所
×	×	○	○	㊾下水処理場・シャッター東側通路
×	×	○	○	62下水道・第1地下倉庫
×	×	×	○	60下水道・第2地下倉庫　※要・ライター
×	×	○	×	75工場・パネル室
×	×	○	○	91研究所・休憩室(×2)
×	×	○	○	95研究所・P-4レベル実験室(×2)　※要・武器ボックスのカギ
×	×	○	○	97研究室・活性処理実験室
×	×	×	○	?(倒れたタイラント)

硫酸弾(6発)

グレネードランチャー用の弾。警察署におけるリッカー戦(1対1のときのみ)や、各所でのGとの戦闘で有効だ。

レオン 表	レオン 裏	クレア 表	クレア 裏	入手場所
×	×	○	○	⑫警察署・東側オフィス
×	×	○	○	㊸警察署・宿直室
×	×	○	○	57警察署・剥製処理室
×	×	×	○	㊳警察署・1F東側廊下
×	×	×	○	㊷警察署・武器庫
×	×	×	○	75工場・パネル室
×	×	○	×	85研究所・警備室
×	×	×	○	?(倒れたタイラント)

火炎弾(6or12発)

グレネードランチャー用の弾。イビーやモス・ジャイアントといった、火を発するタイプの攻撃に弱い敵に有効。

■火炎弾(6発)

レオン 表	レオン 裏	クレア 表	クレア 裏	入手場所
×	×	○	×	㉑ 警察署・2Fロビー　※要・キーピック
×	×	×	○	㊵ 警察署・変電室
×	×	○	○	65 下水道・東側下水道
×	×	○	○	67 下水道・処理プール
×	×	○	×	71 下水道・ロープウェイ乗り場(西)
×	×	×	○	60 下水道・第２地下倉庫　※要・ライター
×	×	○	○	75 工場・パネル室
×	×	○	○	79 工場・電気機関車
×	×	○	○	85 研究所・警備室

■火炎弾(12発)

レオン 表	レオン 裏	クレア 表	クレア 裏	入手場所
×	×	×	○	81 研究所・ポンプ室

サブマシンガンの弾

裏プレイでのみ入手可能。武器庫で手に入れたサブマシンガンの装弾数が少なくなってきたときに拾うべし。

レオン 表	レオン 裏	クレア 表	クレア 裏	入手場所
×	○	×	○	99 研究所・培養実験室

回復アイテム＆セーブ用アイテム

グリーンハーブ

主人公のHPを回復する。グリーンハーブ同士、または他種類のハーブと組み合わせる(＝調合する)と効果が増大。

レオン 表	レオン 裏	クレア 表	クレア 裏	入手場所
○	○	○	○	⑪ 警察署・1Fロビー
○	○	○	○	⑫ 警察署・東側オフィス
○	○	○	○	⑬ 警察署・1F 西側廊下
○	○	○	○	⑮ 警察署・暗室前廊下(×2)
○	○	○	○	㉛ 警察署・非常階段(×3)
○	○	○	○	㉟ 警察署・西側オフィス
○	○	○	○	㊳ 警察署・1F 東側廊下
○	○	○	○	㊵ 警察署・変電室
○	○	○	○	㊸ 警察署・地下駐車場
○	○	×	○	㊺ 警察署・留置場
×	○	×	○	㉖ 警察署・2F 東側廊下
○	○	○	○	67 下水道・処理プール(×2)
×	○	×	×	61 下水道・第１管理室(×3)
×	×	×	○	59 下水道・第２管理室(×3)
○	×	○	×	74 工場・東側通路(×2)
×	○	×	○	74 工場・東側通路
○	×	○	○	85 研究所・警備室
○	○	○	○	92 研究所・ダクト(×2)
○	○	○	○	93 研究所・Cエリア通路(×3)
×	○	×	○	81 研究所・ポンプ室

レッドハーブ

単独では使えないが、グリーンハーブか緑＋青のハーブと調合すれば、主人公のHPを全回復させるハーブを生成可能。

レオン 表	レオン 裏	クレア 表	クレア 裏	入手場所
○	○	○	○	㉒ 警察署・図書室
○	○	○	○	㉜ 警察署・コの字廊下
○	○	○	○	㊶ 警察署・外堀
○	○	×	×	㊻ 警察署・犬舎
○	○	○	○	94 研究所・Bエリア通路

ブルーハーブ

毒状態を治療する。レッドハーブとの調合はできないが、グリーンハーブ、緑＋赤、緑＋緑のハーブとの調合は可能。

レオン 表	レオン 裏	クレア 表	クレア 裏	入手場所
○	○	×	○	㊺ 警察署・留置場
○	○	×	○	㊻ 警察署・犬舎
○	○	×	○	㊽ 下水処理場・左物置
○	○	×	×	59 下水道・第2水路(×2)
×	×	○	○	61 下水道・第1水路(×2)
×	○	×	○	74 工場・東側通路

レオン 表	レオン 裏	クレア 表	クレア 裏	入手場所

プランター

ブルーハーブが大量に栽培されている。「調べる」と、何度でも毒状態の治療が可能。ただし持ち運ぶことはできない。

レオン 表	レオン 裏	クレア 表	クレア 裏	入手場所
○	○	○	○	㊲下水道・処理プール
○	○	○	○	⑨⓪研究所・仮眠室

救急スプレー

HPを全回復(毒状態は治療できない)。イージーモードでは、最初からアイテムボックスのなかに3つ入っている。

レオン 表	レオン 裏	クレア 表	クレア 裏	入手場所
○	×	×	×	⑲警察署・S.T.A.R.S.オフィス
○	○	×	○	㉝警察署・取調室
×	○	×	×	⑳警察署・資料室
×	×	○	○	⑩警察署・受付　※要・キーピック
×	×	○	×	㊲警察署・署長室倉庫
○	○	×	×	㊾下水道・第2管理室
×	×	○	○	㊵下水道・第1管理室
○	○	○	○	㊶工場・パネル室
○	○	○	○	㊽研究所・低温実験室
○	×	×	×	⑨⑦研究室・活性処理実験室
×	○	○	○	⑨⑤研究所・P−4レベル実験室

インクリボン(3個)

タイプライターを使うときに必要。1個につき1回、ゲームの途中経過をセーブすることができる。

レオン 表	レオン 裏	クレア 表	クレア 裏	入手場所
○	○	○	○	⑨警察署・ホール1F
○	○	○	○	⑫警察署・東側オフィス
○	○	○	○	⑯警察署・写真暗室
○	○	○	○	⑳警察署・資料室
○	○	○	○	㉔警察署・待合室
○	○	○	○	㉙警察署・物置小屋
○	○	×	×	㊽下水処理場・左物置
×	×	○	○	㊷下水処理場・右物置
○	○	×	×	㊾下水道・第2管理室
○	○	○	○	㊿下水道・ゴミ集積場
×	○	○	○	㊶下水道・第1管理室
○	○	○	○	㊵工場・パネル室
○	×	○	○	㊺研究所・警備室
○	○	○	○	㊾研究所・休憩室
×	○	×	○	㊿研究所・ポンプ室
×	○	×	○	⑩③研究所・貨物列車(後部)

キーアイテム

ライター

火をつける道具。⑭警察署・作戦会議室、㊹プレスルーム、⑥⓪下水道・第2地下倉庫、㊸工場・ロープウェイ乗り場(東)、⑨⓪研究所・仮眠室で使用。

レオン 表	レオン 裏	クレア 表	クレア 裏	入手場所
○	○	×	×	レオンのスタンダードアイテム
×	×	○	×	㉔警察署・待合室
×	×	×	○	⑳警察署・資料室

キーピック

特定のカギ(おもに机の引き出し)を開けることが可能。⑩警察署・受付、㉑2Fロビー、㉞押収物倉庫、㊶下水道・第1管理室で使用。

レオン 表	レオン 裏	クレア 表	クレア 裏	入手場所
×	×	○	○	クレアのスタンダードアイテム

写真(ジョンとエイダ)

恋人のジョンとふたりで写っている写真。とくに使う場面はない。

レオン 表	レオン 裏	クレア 表	クレア 裏	入手場所
○	○	×	×	エイダのスタンダードアイテム

写真(シェリーの家族)

ウィリアム・バーキン、アネット・バーキン、シェリー・バーキンの3人で写っている写真。とくに使う場面はない。

レオン 表	レオン 裏	クレア 表	クレア 裏	入手場所
×	×	○	○	シェリーのスタンダードアイテム

小屋のカギ

裏プレイで最初に手に入るアイテム。⑧市街地・北側駐車場から㉙警察署・物置小屋へ入るために必要。

レオン 表	レオン 裏	クレア 表	クレア 裏	入手場所
×	○	×	○	⑧市街地・北側駐車場

レオン 表	レオン 裏	クレア 表	クレア 裏	入手場所

ブルーカードキー

⑨警察署・ホール1Fのコンピュータで使用すると、⑨ホール1Fにある扉(裏プレイでは㉓ホール2Fから㉒図書室への扉も含む)のカギが開く(→P.88)。

レオン表	レオン裏	クレア表	クレア裏	入手場所
○	×	○	×	㉟警察署・西側オフィス
×	○	×	○	㉚警察署・美術室

バージンハート(識別前:赤い宝石)

ふたつそろえて㉚警察署・美術室の女性のレリーフにはめると、キングプラグか青い石(左半分)が手に入る。

レオン表	レオン裏	クレア表	クレア裏	入手場所
○	○	○	○	⑭警察署・作戦会議室　※要・ライター
○	○	○	○	⑰警察署・石像の廊下

ユニコーンのメダル

⑨警察署・ホール1Fの中央にある噴水で使うと、石像が持っているツボのなかからスペードのカギが落ちてくる。

レオン表	レオン裏	クレア表	クレア裏	入手場所
○	×	○	×	⑲警察署・S.T.A.R.S.オフィス
×	○	×	○	㉓警察署・ホール2F

4角クランク(識別前:クランク)

55警察署・時計台の動力部へ行くための階段を降ろすときに、壁にある4角い穴へはめこんで使用する。

レオン表	レオン裏	クレア表	クレア裏	入手場所
○	×	○	×	⑳警察署・資料室
×	○	×	×	㊲警察署・署長室倉庫
×	×	×	○	㊻警察署・犬舎

バルブハンドル

㉗警察署・屋上の水圧調整用バルブ、67下水道・処理プールの油圧式動力伝達機、70コントロール室のファン調節器を操作するために必要。

レオン表	レオン裏	クレア表	クレア裏	入手場所
○	×	○	×	㉙警察署・物置小屋
×	○	×	○	⑫警察署・東側オフィス

電気コード

⑬警察署・1F西側廊下、または㊳1F東側廊下の窓のシャッターを閉めるときに使う。どちらを閉めたかで、ゾンビ侵入イベント後の状況が変化する(→P.184)。

レオン表	レオン裏	クレア表	クレア裏	入手場所
○	×	○	×	㉝警察署・取調室

プラスチック爆弾

信管と組み合わせて、㉕警察署・美術室前廊下にあるヘリコプターの残骸の前で使うと、㊳署長室へ行けるようになる。

レオン表	レオン裏	クレア表	クレア裏	入手場所
×	×	○	○	㉞警察署・押収物倉庫　※要・キーピック

信管

プラスチック爆弾と組み合わせて、㉕警察署・美術室前廊下にある壊れた壁と扉を吹き飛ばすために使用する。

レオン表	レオン裏	クレア表	クレア裏	入手場所
×	×	○	○	㉟警察署・西側オフィス

マンホールオープナー

㊻警察署・犬舎と㊼下水処理場・地下水路をむすぶ、マンホールのフタを開けることができる。

レオン表	レオン裏	クレア表	クレア裏	入手場所
○	○	×	×	㊺警察署・留置場

レッドカードキー

52警察署・武器庫の扉を開けるために必要。扉の横にあるカードリーダーの電源が入っているときのみ使用できる。

レオン表	レオン裏	クレア表	クレア裏	入手場所
○	○	○	○	51警察署・検死室

金の歯車

55警察署・時計台の動力部の穴にはめてスイッチを押すと、壁が開いてナイトプラグか青い石(右半分)が手に入る。

レオン表	レオン裏	クレア表	クレア裏	入手場所
○	○	○	○	54警察署・プレスルーム　※要・ライター

スペードのカギ(識別前:警察署のカギ)

⑳警察署・資料室の扉(表プレイでは、⑱2F西側廊下から㉑2Fロビーへの扉を含む)のカギを開けるために必要。

レオン表	レオン裏	クレア表	クレア裏	入手場所
○	○	○	○	⑨警察署・ホール1F　※要・ユニコーンのメダル

ダイヤのカギ(識別前:警察署のカギ)

㉝警察署・取調室と㉞押収物倉庫の扉のカギを開けるために必要。

レオン表	レオン裏	クレア表	クレア裏	入手場所
○	×	○	×	㉚警察署・美術室
×	○	×	×	㉑警察署・2Fロビー
×	×	×	○	⑲警察署・S.T.A.R.S.オフィス

ハートのカギ（識別前：警察署のカギ）

⑫警察署・東側オフィスから㊳1F東側廊下への扉のカギを開けるために必要。

レオン表	レオン裏	クレア表	クレア裏	入手場所
○	○	×	×	㉟警察署・西側オフィス
×	×	○	○	㊱警察署・署長室

クラブのカギ（識別前：警察署のカギ）

㉛警察署・検死室、㊸宿直室、㊹プレスルームの扉のカギを開けるために必要。

レオン表	レオン裏	クレア表	クレア裏	入手場所
○	○	○	○	㊿下水処理場・注水室

小さなカギ

クレアのキーピックと用途は同じだが、使い捨てである点が異なる。⑩警察署・受付、㉑2Fロビー、61下水道・第1管理室で使用する。

レオン表	レオン裏	クレア表	クレア裏	入手場所
○	○	×	×	㉔警察署・待合室
○	×	×	×	㉝警察署・被疑者確認室
×	○	×	×	㉟警察署・西側オフィス
×	○	×	×	65下水道・東側下水道

ビショッププラグ

チェスの駒のビショップをかたどったプラグ。ほかのプラグとともに56下水処理場・浄水室にある差しこみ口にセットすると56下水道北口への扉が開く。

レオン表	レオン裏	クレア表	クレア裏	入手場所
○	○	×	×	㉒警察署・図書室

キングプラグ

チェスの駒のキングをかたどったプラグ。ほかのプラグとともに56下水処理場・浄水室にある差しこみ口にセットすると56下水道北口への扉が開く。

レオン表	レオン裏	クレア表	クレア裏	入手場所
○	○	×	×	㉚警察署・美術室　※要・バージンハート×2

ルークプラグ

チェスの駒のルークをかたどったプラグ。ほかのプラグとともに56下水処理場・浄水室にある差しこみ口にセットすると56下水道北口への扉が開く。

レオン表	レオン裏	クレア表	クレア裏	入手場所
○	○	×	×	㉝警察署・取調室

ナイトプラグ

チェスの駒のナイトをかたどったプラグ。ほかのプラグとともに56下水処理場・浄水室にある差しこみ口にセットすると56下水道北口への扉が開く。

レオン表	レオン裏	クレア表	クレア裏	入手場所
○	○	×	×	55警察署・時計台　※要・金の歯車

サーペントストーン

イーグルストーン、ジャガーストーンとともに、㊱警察署・署長室の絵の裏側にある穴にセットすると隠し扉が開く。

レオン表	レオン裏	クレア表	クレア裏	入手場所
×	×	○	○	㉒警察署・図書室

イーグルストーン

サーペントストーン、ジャガーストーンとともに、㊱警察署・署長室の絵の裏側にある穴にセットすると隠し扉が開く。

レオン表	レオン裏	クレア表	クレア裏	入手場所
×	×	○	○	㉝警察署・取調室

青い石（左半分）

青い石（右半分）と組み合わせるとジャガーストーンになる。

レオン表	レオン裏	クレア表	クレア裏	入手場所
×	×	○	○	㉚警察署・美術室　※要・バージンハート×2

青い石（右半分）

青い石（左半分）と組み合わせるとジャガーストーンになる。

レオン表	レオン裏	クレア表	クレア裏	入手場所
×	×	○	○	55警察署・時計台　※要・金の歯車

ジャガーストーン

サーペントストーン、イーグルストーンとともに、㊱警察署・署長室の絵の裏側にある穴にセットすると隠し扉が開く。

レオン表	レオン裏	クレア表	クレア裏	入手場所
×	×	○	○	（青い石×2を組み合わせる）

オオカミのメダル

オオワシのメダルとともに、66下水道・西側下水道にある通行認定機にセットすると、71つり橋への道が開く。

レオン表	レオン裏	クレア表	クレア裏	入手場所
○	○	×	○	65下水道・東側下水道
×	×	○	×	63下水道・ゴミ量調節室、69ゴミ集積場

オオワシのメダル

オオカミのメダルとともに、66下水道・西側下水道にある通行認定機にセットすると、71つり橋への道が開く。

レオン表	レオン裏	クレア表	クレア裏	入手場所
○	○	○	○	70下水道・コントロール室

レオン 表	レオン 裏	クレア 表	クレア 裏	入手場所

武器ボックスのカギ

⑮研究所・P−4レベル実験室のロッカーで使うと、中身のマグナムパーツ(またはグレネード弾×2)が手に入る。

○	○	○	○	⑬工場・ロープウェイ乗り場(東)

DOWNキー (識別前:工場のカギ)

⑱工場・ターンテーブルの作動スイッチの横にあるカギ穴に差しこむと、ターンテーブルを下の階へ下ろせるようになる。

○	×	○	×	⑲工場・電気機関車

UPキー (識別前:工場のカギ)

⑮工場・パネル室の操作パネルにあるカギ穴に差しこむと、下の階に下りていたターンテーブルを上げることができる。

×	○	×	○	⑰工場・モニター室

ヒューズケース

⑱研究所・低温実験室の作業ボックスに入れると、メインヒューズが手に入る。

○	○	○	○	⑱研究所・低温実験室

メインヒューズ

⑯研究所・メインシャフトのブレーカーシステムに差しこむことで、⑰イーストエリア通路と⑲ウエストエリア通路のシャッターが開けられるようになる。

○	○	○	○	⑱研究所・低温実験室

ラボカードキー

⑯研究所・電算室と⑰活性処理実験室の扉のカギを開けるために必要。

○	×	○	×	⑮研究所・P−4レベル実験室
×	○	×	○	⑳研究所・仮眠室

MOディスク

⑬研究所・Cエリア通路のディスク差しこみ口にセットすると、⑱カーゴルーム前通路へのゲートが開く。

○	×	○	×	⑰研究所・活性処理実験室

G−ウィルス

スタンダードアイテムとして手に入るものの、使う場面はない。

○	×	×	×	⑰研究所・イーストエリア通路

ワクチンカートリッジ

⑰研究所・活性処理実験室の活性処理機に差しこんで、作動スイッチを押せば、ワクチンベースが入手できる。

×	×	○	×	⑰研究所・活性処理実験室

ワクチンベース

⑮研究所・P−4レベル実験室のワクチン製造機にセットしたあとにスイッチを押せば、ワクチンが入手できる。

×	×	○	×	⑰研究所・活性処理実験室

ワクチン

シェリーを助けるためのGワクチン。これを入手していなければ、⑱研究所・カーゴルームに行くことができない。

×	×	○	×	⑮研究所・P−4レベル実験室

動力室のカギ

⑩研究所・動力室の扉のカギを開けるために必要。

×	○	×	○	⑮研究所・P−4レベル実験室

マスターキー

⑬研究所・メインエレベーターで非常ルートを開くとき(レオン裏では、さらに⑮警備室の扉を開けるとき)に必要。

×	○	×	×	⑩研究所・動力室
×	×	×	○	⑯研究所・メインシャフト

ホームのカギ

⑩研究所・プラットホームから⑭歩道橋への扉のカギを開けるために必要。

×	○	×	○	⑬研究所・貨物列車(後部)

レオン 表	レオン 裏	クレア 表	クレア 裏	入手場所

ジョイント・Sプラグ

ジョイント・Nプラグとともに、⑯研究所・駅変電施設の発電装置にセットすると、101プラットホームにあるトンネルのゲート開閉スイッチが使用可能になる。

×	○	×	○	104研究所・歩道橋

ジョイント・Nプラグ

ジョイント・Sプラグとともに、105研究所・駅変電施設の発電装置にセットすると、101プラットホームにあるトンネルのゲート開閉スイッチが使用可能になる。

×	○	×	○	104研究所・歩道橋

ロッカーのカギ (識別前:スペシャルキー)

⑯警察署・写真暗室にあるロッカーを開けるために必要(中身についてのくわしい解説は→P.234)。

○	○	○	○	⑥警察署・正面玄関(→P.234)

フィルム、ファイル、地図

分類	名前	レオン 表	レオン 裏	クレア 表	クレア 裏	入手場所
フィルム	フィルムA	○	×	○	×	㉞警察署・押収物倉庫
	フィルムB	○	×	○	×	54警察署・プレスルーム
		×	○	×	○	㉞警察署・押収物倉庫
	フィルムC	×	○	×	○	㊹警察署・B1西側通路
	フィルムD	○	○	○	○	⑲警察署・S.T.A.R.S.オフィス(→P.240)
ファイル	署内回覧	○	○	○	○	⑩警察署・受付
	作戦報告書1	○	○	○	○	⑭警察署・作戦会議室
	作戦報告書2	○	○	○	○	⑯警察署・写真暗室
	クリスの日記	○	○	○	○	⑲警察署・S.T.A.R.S.オフィス
	パトロール報告書	○	○	○	○	⑳警察署・資料室
	秘書の日記A	○	○	○	○	㉔警察署・待合室
	レオンあてのメモ	○	○	○	○	㉟警察署・西側オフィス
	署長あてのメールの写し	○	○	×	×	㊺警察署・留置場
	ジョージの日記	○	○	○	○	53警察署・宿直室
	署長の手記	×	○	○	○	㊱警察署・署長室
	秘書の日記B	×	○	○	○	㊲警察署・署長室倉庫
	クリスあての調査報告書	×	×	○	○	⑲警察署・S.T.A.R.S.オフィス
	署長あてのメール	×	×	○	○	㊱警察署・署長室
	下水管理人へのFAX	○	○	×	×	59下水道・第2管理室
		×	×	○	○	61下水道・第1管理室
	下水管理人の日報	○	○	○	○	70下水道・コントロール室
	研究施設保安マニュアル	○	○	○	○	90研究所・仮眠室
	ユーザー登録方法	○	○	○	○	90研究所・仮眠室
	ガスに関する調査報告	×	○	×	○	81研究所・ポンプ室
	GワクチンDEVIL生成方法	×	×	○	×	94研究所・Bエリア通路
地図	警察署の地図	○	○	○	○	⑫警察署・東側オフィス
	警察署地下の地図	○	○	○	○	㊵警察署・変電室
	下水処理場の地図	○	○	○	○	㊿下水処理場・注水室
	下水道の地図	○	○	○	○	64下水道・管理室連絡通路
	工場の地図	○	○	○	○	76工場・操車場
	研究所の地図	○	○	○	○	94研究所・モニター室

BIOHAZARD 2 OFFICIAL GUIDE BOOK

バイオハザード2　公式ガイドブック
1998年3月27日　初版発行

発行人　桑元秀悟
編集人　浜村弘一
副編集人　野田　稔
編集長　田原誠司
編集長代理　坂本武郎
副編集長　鈴木弘明
制作　株式会社アスキー
〒151-8024　東京都渋谷区代々木4-33-10
TEL 03-5351-8111
発行　株式会社カプコン
〒540-0037　大阪府大阪市中央区内平野町3-1-3
発売元　株式会社アスペクト
〒160-0023　東京都新宿区西新宿3-11-20
オフィススクエアBLD新宿5階
TEL 03-3299-1493

STAFF

企画・構成・執筆　株式会社スタジオベントスタッフ
山下　章　＜DIRECTOR＞
ベニー松山＜CHARACTER＋IMAGE STORY＋4 SCENARIO COMPARISON＞
山中直樹　＜TACTICAL FILE＋MONSTER DATA＋SECRET FEATURE 30＞
板場利光　＜STANDARD ROUTE GUIDE＋ZAPPING POINT GUIDE＞
小石朋仁　＜SHORTEST ROUTE GUIDE＞
加藤義文　＜KNIFE CLEAR＞
八巻将之　＜THE TO-FU SURVIVOR＞
白川大輔　＜PLAY&ANALYSIS SUPPORT＞
伊藤真臣　＜WEAPON&MONSTER INFORMATION＋SCENARIO ANALYSIS＞

担当編集　三井大輔（ファミ通書籍編集部）
デザイン　杉山剛大（S2プロジェクト）
木村あさ子（S2プロジェクト）
装丁　石川明子（ファミ通書籍編集部）
マップ作成・武器イラスト　石井　潔
写真　内藤敬仁
オリオンプレス
デザイン協力　松田華子（ファミ通書籍編集部）
野口真里（ファミ通書籍編集部）
編集協力　渡辺悟朗（ファミ通書籍編集部）
中野敏幸（ファミ通書籍編集部）
野田隆介（ファミ通書籍編集部）

進行管理　高橋敦子
製作購買　鎌倉計子
印刷　大日本印刷

定価はカバーに表示されています。

ISBN4-7572-0012-9
●11b0104